平成２年12月１日発行（毎月１回１日発行）第８巻　第12号　通巻85号　昭和59年２月６日第三種郵便物認可

FRAY
シード オブ ドラゴン
F1道中記
エメラルド・ドラゴン
ランダーの冒険Ⅲ

特集 オール ザット MSX turbo R

turbo Rのことなら、なんでもかんでもおまかせなのだっ!

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザ
グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたもので

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップII』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)

連射ジョイパッドJS-303T **標準価格2,000円(税別)**
グラフィックボールGB-6 **標準価格9,800円(税別)**

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可。)

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+

クリエイティブパソコンF1 XV
HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

F1·SYSTEM

DECEMBER 1990 12

CONTENTS

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

COVER

イラスト/加藤 直之
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 秀樹

発行所 株式会社アスキー　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-796-1903

MSX SOFT TOP 30

今年も残りわずか、楽しいソフトを提供してくれたソフトハウスの皆さん、毎回集計に協力してくれた販売店の皆さん、そしてもちろん、このコーナーを応援してくれた読者の皆さん、1年間どうもありがとう。来年も、たしかな情報をお届けするため頑張ります!!ご意見、ご要望など、どしどし送ってくださいね。

1 大航海時代

●光栄　'90年9月11日、28日発売

この『大航海時代』は、ほかの光栄歴史シミュレーションとはだいぶ毛色が違う。ロールプレイングや、シミュレーションのおいしい部分を混ぜ合わせて、独自のスパイスをきかせているのだ。こりゃひさびさに、徹夜が楽しくなりそうだぜ。

2 ディスクステーション10月号

●コンパイル　'90年9月7日発売

またまた今月も2位ですか。最近強敵が続々登場するんで、DSもうかうかしていられません。10月号は『電脳学園Ⅲ』の一部が遊べちゃうし、連載シューティング『ブラスターバーン』の最終回も入ったお買い徳な一本なんだけどなあ。

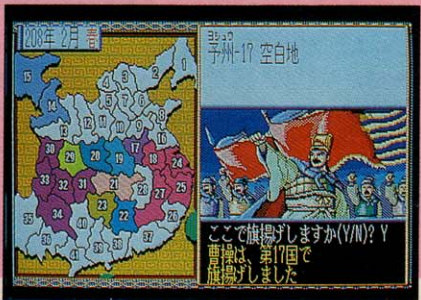
3 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

●日本ファルコム　'90年8月7日発売

先月、圧倒的な得票数で1位の栄光に輝いたドラスレが3位に後退。光栄のシミュレーションブラザース(?)にはさまれ、RPGファンとしても予断を許さない状況です。来月の頑張りに期待しましょう。セリオスちゃんゴーゴー！

4 三國志Ⅱ

●光栄　'90年4月14日発売

先月から1ランクダウンの『三國志Ⅱ』。そうはいっても、同じ光栄の大航海時代がみごとに1位に輝いている。依然として光栄のシミュレーション強し！　なのだ。この勢いは、とどまるところをしらないって感じがするなぁ。そうでしょ？

5 ピーチアップ6号

●もものきはうす　'90年9月28日発売

6号のおすすめは、なんといっても『ピンクダイナマイト』なのだ。女の子に取り付けられたユニットを外すためには、カーソルの動きに気を配らなければならない、でもグラフィックも見たい。このジレンマが、いかしてるんだよなぁ。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	NEW	大航海時代	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	11800円 9800円	シミュレーション	5400
2	NEW	ディスクステーション10月号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円	アプリケーション	3970
3	1	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円	ロールプレイング	2810
4	3	三國志 II	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円	シミュレーション	1510
5	NEW	ピーチアップ6号	もものきはうす	MSX2	2DD	3800円	アプリケーション	1450
6	NEW	ランダーの冒険 III 闇に魅せられた魔術師	コンパイル	MSX2	2DD	7800円	ロールプレイング	1440
7	NEW	電脳学園シナリオ II ハイウェイ・バスター	ガイナックス	MSX2	2DD	8800円	テーブルゲーム	1290
8	4	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	MSX2	SCC搭載ROM	7800円	アクション	1240
9	6	ロードス島戦記 福神漬	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	3800円	アプリケーション	950
10	8	DE・JA	エルフ	MSX2	2DD	6800円	アドベンチャー	680
11	2	ディスクステーション9月号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円	アプリケーション	630
12	11	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円	ロールプレイング	580
13	5	ピンクソックス3	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	2800円	アプリケーション	520
14	21	魔導物語1-2-3	コンパイル	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	480
15	16	SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記	バンプレスト	MSX2	2DD	8600円	シミュレーション	410
15	17	SDスナッチャー	コナミ	MSX2	2DD	9800円	ロールプレイング	410
17	7	クリムゾン III	クリスタルソフト	MSX2	2DD	8700円	ロールプレイング	330
18	—	ガンシップ	マイクロプローズジャパン	MSX2	2DD	9800円	シミュレーション	320
19	10	麻雀刺客	日本物産	MSX2	2DD	9700円	テーブルゲーム	300
20	NEW	晴れのちおおさわぎ!	カクテルソフト	MSX2	2DD	5800円	アドベンチャー	270

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
21	—	FOXY	エルフ
22	18	魔導師ラルバ 総集編	コンパイル
23	14	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
24	26	シュヴァルツシルト II	工画堂スタジオ
25	23	クォース	コナミ

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
26	—	激突ペナントレース2	コナミ
27	22	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム
28	30	サーク	マイクロキャビン
29	12	きゃんきゃんバニースペリオール	カクテル・ソフト
30	13	サウルスランチVol.2	BIT²

集計方法 このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間 1990年9月1日から9月30日までの期間が対象となっています。

読者が選ぶTOP20

サーク

⬆皆さん応援ありがとう！『サークⅡ』と『FRAY サーク外伝』もよろしくね。

やった！　ついに『サーク』が1位の座に輝いた。初登場以来10ヵ月、つねによい位置をキープしていながら、なかなかTOPになれなかった『サーク』が、とうとう宿願を果たしたぞ。

そのほかにも、今月は順位の入れ替わりが激しいことに注目して欲しい。毎月のようにジリジリと順位をあげている『三國志Ⅱ』などは、要チェックなのだ。

今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	157
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	136
3	4	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	114
4	3	イースⅡ	日本ファルコム	110
5	7	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	101
6	4	サーク	マイクロキャビン	98
7	6	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	66
8	9	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	55
9	−	スナッチャー	コナミ	40
10	8	SDスナッチャー	コナミ	36

●10月7日現在

累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	2	サーク	マイクロキャビン	674
2	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	656
3	3	イースⅡ	日本ファルコム	584
4	5	三國志Ⅱ	光栄	564
5	4	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	458
6	7	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	364
7	6	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	331
8	11	スナッチャー	コナミ	252
9	8	Dante	MSXマガジン	248
10	9	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	238
11	−	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	236
12	10	激突ペナントレース2	コナミ	234
13	−	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	193
14	13	スペースマンボウ	コナミ	191
15	14	SUPER大戦略	マイクロキャビン	188
16	12	三國志	光栄	176
17	18	SDスナッチャー	コナミ	166
18	15	テトリス	BPS	159
19	17	アレスタ2	コンパイル	153
20	16	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	146

●10月7日現在

TAKERU TOP10

今月5位にランクインした『電脳学園シナリオⅡ ハイウェイ・バスター!!』。このゲームは、自分がいかにオタクであるかがわかってしまう前作に続く第二弾で、交通法規の勉強ができるというスグレモノのゲームなのだ。

でもただのゲームだなんて、なめてかかっちゃいけない。いかつい参考書を読むよりも、ずーっと勉強になっちゃうこと請け合い！

だって、クイズに答えられなきゃ、女の子のナニも見れないものね。普通のエッチゲームに飽きちゃったっていうキミに、お勧めだ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	MSXディスク通信 創刊号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
2	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
3	吉田コンツェルン	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3.5D)
4	うろつき童子	フェアリーテール	MSX2	5300円(3.5D)
5	電脳学園シナリオⅡ ハイウェイ・バスター!!	ガイナックス	MSX2	7400円(3.5D)
6	リップスティックアドベンチャー2	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
7	MSフィールド機動戦士ガンダム プラスキット	ファミリーソフト	MSX2	6100円(3.5D)
8	麻雀狂時代SPECIAL PARTⅡ 冒険編	マイクロネット	MSX2	4900円(3.5D)
9	愛をありがとう いかせ男入門	ファミリーソフト	MSX2	5100円(3.5D)
10	ミュージックエディター音知くんデータ集Vol.1	TAKERUソフト	MSX2	2500円(3.5D)

●10月8日現在

電脳学園シナリオⅡ

⬆真面目な問題が多く、すべてに正解するのは至難の技なのだ！

期待の新作ソフトTOP10

FRAY サーク外伝

⬆いきなり4位の「FRAY サーク外伝」。フレイちゃんの活躍が楽しみなのだ。

さて今回は、質問の多い〝期待の新作TOP10〟への投票方法についてお答えしよう。このコーナーは、基本的にこれから発売されるソフトを対象としている。つまり12月号のはがきで投票する場合、1月号(12月8日発売)で集計結果が発表されるわけだから、12月8日以降に発売が予定されているソフトが有効となるのだ。スケジュール表を参考にすると便利だぞ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	296
2	2	サークⅡ	マイクロキャビン	160
3	7	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	48
4	−	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	47
5	8	ランペルール	光栄	43
6	3	ドラゴンスピリット	ナムコ	42
7	4	天と地と	コナミ	34
7	6	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	34
9	−	電脳学園シナリオⅢ トップをねらえ!	ガイナックス	29
10	−	ウィザードリィ3	アスキー	27

●10月7日現在

年末です、応募は素早く速やかに

『ナビチューン』をプレーして感じたこと。まず第一に戦闘時のバランスが悪い。自分の方が強いと全然ダメージをうけないし、弱いとすぐに死んでしまう。また頻繁にアクセスするところや、処理の遅さにもいらいらさせられた。
でもドラゴンを成長させるという設定はおもしろかった。1度やってみる価値はあるぞ。

栃木県 佐山浩之 17歳

なにげなく買ってしまった『ファミクルパロディック2』。最初のうちは、ムチャクチャ難しくてちょっと後悔した。
でもやりこんでいくうちに、すっかり夢中になってしまった。いろいろなゲームをパロっているので、早く次が見たいという思いで、頑張っちゃうんだよな。シューティングの嫌いな僕のお勧めゲームだ。

大阪府 上田竜平 14歳

突然だけど『ラプラスの魔』ってもっと注目されてもいいゲームだと思わない? 凝ったキャラクターメーキングやおどろおどろしいグラフィック、それでいて正統派の香り漂うゲーム仕立て。今やっても新鮮さが感じられ、楽しめること請け合いだ。みんな、ハミングバードソフトをなめちゃあいけないよ。

東京都 船戸潤一 17歳

今月のモニター当選者

RAY・GUN
東京都 光永裕則 18歳
サークⅡ
神奈川県 清野亜摘 18歳
銀河英雄伝説Ⅱ
静岡県 石垣 卓 20歳
火星甲殻団 ワイルドマシン
長野県 白木拓郎 14歳
エメラルド・ドラゴン
兵庫県 川村美穂 18歳

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

店名	電話
庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

店名	電話
サトームセンパソコンランド	☎03-251-1464
システムイン秋葉原	☎03-251-1523
ヤマギワ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス 中央店	☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-253-4191
真光無線	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎048-773-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

近畿

店名	電話
上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
パレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

冬の訪れを感じる季節、寒さをふきとばしてくれるようなおもしろいソフトがほしいなぁ。

なんぴとたりとも　オラの前は走らせねぇーっ!!

F1道中記

今シーズンのF1グランプリはもう終わっちゃったけど、この『F1道中記』でF1ドライバーの気分を味わってしまおう。ノリはもう、ゆーっくぞー地の果ぁーてー、だ！

今シーズンもいろいろと話題の多かったF1だけど、この本が出るころはオーストラリアGPも終わって結果が出ているんだよね。担当がこの原稿を書いている時点では、日本GPもまだなんだけど。今年のチャンピオンは一体誰なのかな？　ホント、こういった最後の最後まで結果が見えてこないところがF1のおもしろさだよね。考えてみるとF1の人気は、最高300キロものスピードをほこるマシンに世界最速の男たちが乗り込んで速さを競う、すじ書きのないドラマがあってこそ。このF1道中記はそのドラマをほんの少しだけ味わうことのできるゲームなんだ。しかもゲーセンや家庭用ゲーム機でおなじみの道中記シリーズとしてリリースされる。妖怪道中記でおなじみの、あの〝たろすけ〟がイメージキャラクターとして、そしてきみの分身として登場するわけ。

このゲームのレース形式はサーキットを走るだけの普通のレーシングゲームとはちょっと違っている。タイトルの道中記が示すとおり、北は北海道から南は九州まで、全国各地の定められたチェックポイント間をセレクトしたF1マシンで走りぬくという独特の形式。つまり公道でGPレースを行なっているわけだが、モナコGPなんかとは違ってなぜか一般車両がうようよと走っている。しかも普通に走っているならまだしも蛇行して邪魔するヤツがいるからたまらない。そしてこのテのゲームにつきもののオイルまである。ここまで聞くと、なんか自分にとって不利なものばかりあるように聞こえるだろうけど安心してほしい。F1だからして、燃料補給などができるピットもしっかりあるからね。

ところで、このゲームには3つのモードが用意されている。ひとり用の練習モードとGPモード、そして友達と対戦ができるふたり用GPモードだ。練習モードでは好きなコースというか、区間を選んで走行練習ができる。GPモードでは本物のGPのように日本全国を転戦するんだ。ひとり用ではマークするマシン、つまりライバルの設定ができるようになっているし、ふたり用では友達と同じコースで腕を競えるんだから燃えるよね。ちなみに各モードでの走行前には所属するチームの選択とセッティングがある。ドライバーとしてだ

マシンを選べ!

⬆セナとベルガーのファンなら、バランスのとれたカンダ・マクラNQ2Bだね。

⬆プロストとマンセルのファンはフローラ・641Y12で。全車種中最速のマシンだ。

本文中でも触れたが、マシンの選択は非常に重要な要素である。選択画面でマシンのグラフィックの下に4本のバーメーターがあるが、これがそのマシンの基本的な性能をあらわす数値なのだ。SPEEDはマシンの初期スピード値。セッティングでさらに向上が可能。GAS.Cは燃費である。PIT.Tはピットでの所要時間を示している。数値が高いほどピットインしてからの作業時間が少なくてすむ。B.Dはボディーの基本耐久力をあらわしている。いずれの数値も多ければ多いほど良い。なかには基本性能の一部が大きく突出したマシンも。きみはどれを選ぶ?

⬆コーナーはブレーキングが重要。左画面にはライバルのマシンが表示される。

⬇マシンの状態によってはピットインが必要となる。まずは燃料補給だ。

けでなく、メカニックとしてもたのしめるのがウレシイね。チームの選択では12チームの中からひとつを選ぶ。各チームの持つマシンはそれぞれ異なった特性を持っているので、表示されるグラフをもとにして、自分の走りに合ったチームを選ぼう。最初のうちは自分の好きなチームのマシンを選んでもいいかもね。セッティングではスピード、ステアリング、タイヤ、ニトロといった4つの項目に、10個ある持ち点を割り振っていく。当然ながら割り振り方はまったく自由なので、自分の好みのマシンにセッティングすることが可能だ。たとえばスピードに点を多く割り振れば走り重視のマシンになるし、ステアリングに点を多く割り振ればコーナーを曲がりやすい、走行能力を重視したマシンになるのだ。自分の好きなマシンに自分流のセッティングがほどこせるなんて、これぞまさにF1感覚じゃないかな。

⬆自動車工学の粋を集めた究極のマシンに世界最高のドライバーが乗り込む。人間と機械の一体化を具現したのがF1なのだ。

⬆出走前に走行区間が表示される。ピット位置をチェックしないと後が大変だよ。

レースが開始されたらひたすらゴール目指して突っ走ろう。前にも書いたとおりコースには乗用車やトラックも走っている。妨害してくる悪質なヤツのトリッキーな動きをうまく見てかわしていかないと一般車や路肩と衝突してボディーの耐久力が低下するぞ。一気に邪魔なクルマを追い抜くにはニトロを使う。一時的にエンジンのパワーが上がってスピードの伸びがすごく良くなるぞ。でも使える回数には限りがあるし、多用しすぎるとエンジンがブローしちゃうから注意が必要。当然タイヤだって交換しなきゃイカれちゃう。画面中央のインパネで常に車体の状況を把握しておこう。そうすればいつピットに入るか作戦も立てやすい。ピットに入ればすべての不調箇所は修理できちゃうからね。

⬆ピットクルーの女の子がレースの結果を教えてくれる。がんばらなきゃね！

さて、このF1道中記は従来のレーシングゲームとくらべてけっこう難しい。それだけにいままでのレーシングゲームじゃ簡単すぎるという人におすすめしよう。初心者の人もやりこんでいけばそこそこイケる程度だから安心してね。さあ、きみも打倒セナを目標にGPを勝ち抜け！ ま、レースクィーン見たさにはげんでもいいけどね。

悲喜こもごも……それがレースだ

ＧＰモードでは本物のＦ1ＧＰ同様順位によってポイントがあたえられる。もっともドライバー個人にあたえられるドライバーズポイントだけで、チームにあたえられるコンストラクターズポイントはないけどね。ここでこのふたつのポイントについてちょっと説明。

ドライバーズポイントとは各レースごとに1位は9点、2位は6点……といった具合にあたえられ、ベスト11戦が有効ポイントとなる。コンストラクターズポイントとは各チームごとに与えられるポイントで、たとえば1、2フィニッシュをすれば9＋6＝15ポイントがあたえられる。こっちには有効ポイント制はない。まぁなんにせよ勝たなきゃポイントはもらえない。ビリでゴールインした日にゃポイントのかわりに酷評がきみを待っているぞ。

⬆ボロ負けの図。キツいお言葉を聞かされるぞ。よけいなお世話だい、ちぇっ！

⬆優勝すればハイレグのレースクィーンがお出迎えしてくれる。これは燃えるぞっ！

アクション
■ナムコ
■MSX2・2DD
■11月27日発売
■価格6800円［税別］

発売日決定！ 年末に向けてついにカウントダウン開始

エメラルド・ドラゴン

そうなのだ。上のキャッチに書いてあるとおり、『エメラルド・ドラゴン(以下エメドラ)』のMSX版の発売がついに決定したのである。前評判もかなり高いこのRPG、あと1ヵ月の辛抱だぞ!!

Mマガ本誌で毎月集計されている期待の新作ソフトのコーナーでも、毎回ぶっちぎりの快走を続けている『エメラルド・ドラゴン』。現在も、2位以下をまったくよせつけない強さをみせているほどだ。読者からも「エメドラの情報をできるかぎり載せてくれ」だとか、「開発状況はどれくらい進んでいるのか」などというお便りがたくさん送られてきているのだ。正直言って、編集部としてもあまりの反響の大きさに驚いていたりする。発売前からこれほど人気が出たソフトなんて前代未聞の事態だ。いったい、エメドラとはどんなRPGなのだろうか……？　今月はエメドラを知らない読者のためにも、最後のおさらいという形で紹介していくぞ。

ところで、このニューソフトのコーナーではエメドラについての最新情報を数ヵ月前から載せてきている。ただその裏には、いろいろと苦労もあったのだ。グラフィック部分が完成しただの、全体のマップ部分が出来上がっただのという情報を聞くたびに開発元のグローディアさんに無理を言いながらちょこちょこと情報をもらっていたわけだからね。

しかし、今月からはもうそんなことはないだろう。開発元のグローディア側に聞いた最新情報では、X68000版の開発のために遅れていたMSX版の開発もようやく完成に近づいているようなのだ。では10月末現在、MSX版はどこまで出来上がっているのだろうか。

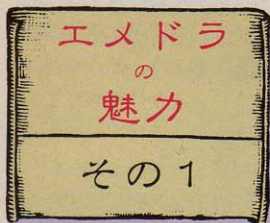
「はい、現在はマップ、メインシステム部分はすべて完了してあります。あとは戦闘シーンの部分がまだ仕上がっていないというところでしょうか。また、オープニング以外のビジュアルシーンの開発も急ピッチで進んでいます。シナリオの最初の部分は完璧に出来上がってますよ」

とのこと。このゲーム導入部分については、ディスクステーションにも載せられたのでご存じの読者も多いことだろう。ということは、発売日はいつになるのか？

「12月7日に決定しています」

へ？　それじゃ、来月発売のMマガより先に発売されるわけですか。おおお、つまりこの号が発売されるころにはエメドラの発売はあと1ヵ月を残すのみとなっているのだ。ということは、これをキミが読んでいるころにはプログラムも最終的な詰めの段階か、ほぼ完成しているということになるわけである。嬉しい誤算というか、まあとにかくよかったよかった。

⬆ゲーム開始直後の画面。ほら、シナリオはもうすっかり出来上がっているです。

⬆人と話をするときにも、自分が話す内容を選べたりする。これも最初のシーン。

エメドラの魅力 その1

オート戦闘システムで戦闘もラクラク

RPGで一番大切なシナリオ部分の出来不出来については申し分ないと言われるエメドラだが、それではほかの要素、たとえばゲームとしてのシステム的な部分に注目した場合、エメドラはどう評価すればいいのだろうか。このゲーム、一見オーソドックスなまとめかたで作られているRPGに思えるが、実際にプレーしてみるとかなり新しい試みを行なっている部分がある。

その第1の特徴が戦闘シーンだ。いったん戦闘シーンに入ると画面を見ればわかるように、今までのRPGにありがちな戦闘シーンとはだいぶ雰囲気が変わっていることに気付くはずだ。コマンド入力で勝ち負けを決定する方式ではなく、どちらかと言えば『ロードス島戦記』のような、一定のフィールド内を戦闘の舞台にしたタイプに入るかもしれない。ただエメドラでは、仲間は魔法を使うけど、プレーヤー側から〝魔法を使いなさい〟といった指示ができない(！)のだ。さらに〝魔法には従来のRPGにあったようなMP、つまり魔法の消費ポイントといったものはない〟ことも特徴。エメドラの世界では魔法は何度使ってもなくならないかわり、コンピューターが管理するキャラクターが「こいつは倒れそうだな」と思ったときにしか体力を回復してくれない。プレーヤー側は魔法で誰を攻撃するか、といった命令は一切与えることができないわけだ。好きなときに魔法で回復させたいと思ってもプレーヤーは自由にできず、あくまでメンバーのひとりとして活躍することになる。完全にオートにして楽しむのも悪くない。

⬆アトルシャンだけは、オート戦闘とマニュアル戦闘のどちらかを選ぶことができるのだ。

⬆タムリンのステータス画面。魔法専門なので、アトルシャンで守ってあげてね。

⬆このゲーム、マップがとにかく広い。自分の位置を常に把握しておくように。

それでは7月号に引き続いて、ここではもう一度エメドラのストーリーの紹介をすることにしよう。

かつてイシュバーンは人間とドラゴンが共に仲良く暮らすことのできる、平和な土地であった。ところがある日、何者かによりこの地に住むドラゴンだけを呪い殺す強力な死の呪いがこの地にかけられた。ドラゴンたちは、呪いの影響が届かない次元を隔てたドラゴン小国へと移り住んでいった。

しかし、そのドラゴン小国にある日1隻の難破船が流れ着いた。そして驚いたことに、その船内には赤ん坊の女の子がひとり生き残っていたのである。

子供の尊さを知るドラゴン一族は、この少女にタムリンと名づけ、ちょうど同じ年ごろのブルードラゴンであるアトルシャンと共に育てていくことにした。以来、タムリンとアトルシャンは本当の兄弟のように仲良く育っていった。

16年後、ドラゴンの長老の勧めにより、生まれ故郷であるイシュバーンに戻ることをタムリンは決意する。だが、人間界に戻ったタムリンがそこで見たのは、魔軍の侵略によって戦場と化し、廃墟となったイシュバーンであった。

故郷を守るために魔軍と戦うことをひとり決意したタムリンは、幼なじみのアトルシャンから言われたことを思いだした。「困ったことがあればこの角笛を吹いてごらん。僕は必ず君のところに来るよ」、と。タムリンは祈りの丘の上で、角笛を吹いた……。

このタムリンとアトルシャンのふたりが軸となり、ストーリーは進んでいくわけだ。エメドラがユーザーに高い評価を受けているのは、この旅の途中で起こるシナリオ部分にあるという。これはエメドラをプレーした人の大部分がこのゲームを絶賛していることからもわかるだろう。

また、ストーリーが進むにつれていろいろな仲間たちがパーティーに加わったり別れたりといった緩急のつけかたもうまい。練り込まれたシナリオに魅力的なキャラクター。大々的な広告をうったわけではなく、口コミや雑誌で認められたゲームだからこそ、MSXのユーザーにも支持されたんじゃないかな。

そのほかにも画期的なオート戦闘システムや、便利な相談コマンド、広大なマップなどオリジナリティー溢れる魅力がいっぱいだ。ま、そのあたりはコラムでも触れているから読んでみてほしい。

相談コマンドで今後の計画もバッチリわかるぞ

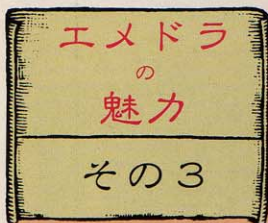
エメドラをプレーした人に聞いてみると、誰もがマップが広大だと言っている。これは、もともとストーリーの序盤から場所移動の制約は受けないように作られているからだ。つまりレベル1のタムリンたちでも、ある程度自由にイシュバーンの世界を歩き回れるようになっているということなのだ(もちろん、敵が強すぎて先に進めないとは思うけどね)。

ただ、このあまりの広さのために何をしていいのかわからなくなる場合もある。

で、そこで活躍するのがこの相談コマンドだ。このコマンドを使うと、現在パーティーに入っている仲間どうしが相談しあって、次に何をすればいいのかという目的を教えてくれる。会話の端々からキャラクターの個性が見え隠れするのも気がきいている便利なコマンドなのである。

⬆ついに人間界で出会うことができたふたり。相談コマンドで、次にやるべきことを探せ。

⬆酒屋で出会う3人目の仲間、バギンだ。でも、マジュレスの洞窟はどこにあるのかな?

ロールプレイング
- ■グローディア
- ■MSX2・2DD
- ■12月7日発売予定
- ■8800円[税別]

オリジナルのサブシナリオもそっくり移植

エメドラならではの特徴として、サブシナリオが何本か入っているのも忘れてはならない。これは、ストーリーの本筋からはずれたおまけ的なシナリオなのだ。本筋とは関係ないから解いても解かなくてもいいんだけど、できることなら解いておきたい。ちなみに、他機種のサブシナリオと同じものが入ることになったぞ。

⬆サブシナリオは各自で探してみるのが一番だ。

指導者としての才力が試される……？

野球道Ⅱ

野球ゲームファンのみなさんに朗報だ。約1年間の歳月を経て、あの『野球道』のバージョンアップ版が登場するぞ。前作から大幅に変更されたシステム、球団のエディット機能などが魅力的だ。

⬆わーい、野球だー。こういう画面は何度見ても胸が躍るなあ。

⬆デジタイズっぽいグラフィックだ。思わずカットバセー！と言いたくなる。

'90年のペナントレースはセ・パ両リーグともにワリとあっけなく勝負がついてしまい、多くの人々が拍子抜けしたことだろう。とくに巨人と西武以外の球団のファンは怒りすら覚えたのでは。仮にもプロどうしなのだから、ほかの球団ももっとがんばってほしい。

そんなモヤモヤしたファンの心を察してかどうかは知らないが、ここのところ御無沙汰していた野球ゲームに新作がお目見えするぞ。その名も『野球道Ⅱ』。以前発売された『野球道』の続編というより、野球道に対してユーザーから寄せられた意見や要望を参考にして開発された、別物のゲームと捉えるべきだろう。

⬆キャンプ地はルーレット方式で決定する。やったー、ハワイだ！　大当たりだ！

とはいっても、プレーヤーが野球チームの監督となり、選手の管理からマネージメントなどを行なってチームを優勝に導くのが目的のシミュレーションゲーム、という基本的な部分は変わらない。前作と大きく異なる点は、それらの過程がより本格的になったことだ。毎日の指令、キャンプ、ドラフト、トレードなどに新システムが導入され、細部にわたってよりリアルに追求したコマンド群が用意されている。試合中のグラフィックもバッターが打ち返すとグラウンド全体画面に切り替わる、という迫力あるものになった。さらにプレー気分を盛り上げる数々のエディット機能もあり（下のカコミ参照）、野球ファンには至れり尽くせりのソフトといえよう。

野球道ではチームの成績がかんばしくないとクビにされてゲーム終了となったが、野球道Ⅱでは再度復帰を狙える監督浪人モードなるものが追加された。テレビ局で野球中継の解説者をしたり、本を出版したり、ボランティアでチビッコ野球教室を開いたり（！）と、なんとも人間臭いことができてしまうのだ。ミスタージャイアンツの気持ちがよくわかるかもね。

選手データは'90年度オールスター戦以降の最新版。より現実に近い試合が展開されるだろう。

シミュレーション
■日本クリエイト
■MSX2・2DD
■10月下旬　TAKERUで発売
■価格8800円

監督はなにかと大変だ

⬆ペナントレース中のメイン画面。比較的、地味。

野球ゲームのメインはなんと言ってもペナントレースだ。とくにプレーヤーが全責任をとる監督になる野球道Ⅱでは進退問題に関わってくるので、慎重にプレーしなければならない。ここではペナントレース中に実行できるコマンドを紹介しよう。

練習……これを怠ると戦力は低下するが、反対に猛特訓は選手がバテてしまうので注意。

人事……選手やコーチ陣などの調整をする。なんとなく偉くなった気分がする。

投資……各設備の維持、充実のため、定期的にこのコマンドを。

交流……選手やコーチ陣、オーナーと交流をはかる。円滑な人間関係を保つためにね。

営業……球団の運営資金を獲得するためのマネジメント的作業。ファンを増やして人気を上げるのだ。

教育……選手やコーチ陣の知性、精神面の向上をはかる。

情報……自球団や他球団の状態を把握するためのコマンド。情報を征する者はペナントを征す！

終了……1日のコマンドを終了させる。当日試合があれば試合、なければプロ野球ニュースに進む。

エディット機能をいじろう

前作（野球道）にもエディット機能はあったが、決して満足のいくものではなかった。しかし、野球道Ⅱではより自由度の高いエディットが楽しめるぞ。各球団の名前、選手名、球団旗、ユニフォームが思いどおりに設定できるのだ。アヤしげな部分にチョコッと手を加えて修正したり（ぼやかした表現）、まったくのオリジナル球団を作って球界を荒らしたりと楽しみ方はいっぱいありそうだ。

⬆球団の旗をエディットしよう。オー。

⬆ユニフォームまで設定できちゃうぞ。

もはや野球ゲームに欠かせなくなったエディット機能。野球道Ⅱを末永くプレーするためには是非とも有効に活用したいね。

キミだけのストーリーがここにある!

ティル・ナ・ノーグ

かねてから移植が待ちこがれられていた『ティル・ナ・ノーグ』がついに完成！　無数に存在するパラレルワールドの中で、キミだけのシナリオを完成させる画期的なソフトの登場だ！

⬆ティル・ナ・ノーグのオープニング画面。レリーフ風のバックが渋い。

⬆シナリオ作成には30分ぐらいかかる。

⬆廃墟のようだがこれでも立派な町だぞ。

この『ティル・ナ・ノーグ』は非常に画期的なソフトだ。画面を一見しただけではそれはわからないだろう。グラフィックなどは、他のソフトと比べるとむしろレベルが低いぐらいである。このゲームを凄まじいものたらしめているのは、その異常なコンセプト、つまりプレーヤーによって、シナリオやマップが完全に異なってしまう、という特異点にある。

もちろん、これは無数のバージョンが発売されるという意味ではない。ティル・ナ・ノーグを立ちあげると、まず初めにコンピューターが自分でシナリオやマップを創り出してしまうのである。つまり、このゲームは一種のコンストラクションツールを備え持っているわけなのだ。創り出せるシナリオは当然有限個数になるが、その数は何億単位になるので、常識で考えると、同じ組み合わせになることはほとんどないと言って差し支えないだろう。

このコンストラクションの方法が、どういうアルゴリズムで動いているのかはわからないが、よほど強力な人工知能を搭載しているとみえ、バランスが悪いと感じさせられることはない。ランダム要素も多分に含まれているのだろうが、スタートの町の隣に最後のボスがいる、なんてことは起こらないのだ。もちろん、従来の1本道のシナリオRPGと比べるとストーリー的なものは貧弱になってしまうが、このシステムはそれを補って余りある魅力には違いない。

⬆ダンジョン内では歩いた場所だけ表示されるので、迷わずに探索できる。便利。

こういうゲームだから、ストーリーはほとんどないのだが、あえて解説すると、このティル・ナ・ノーグの世界は、無数に存在するパラレルワールドを構成していて、プレーヤーであるキミは、その中のひとつの世界に足を踏み入れることになる。この世界に共通していることは、いずれの世界もなんらかの問題を抱えていること。その問題が、悪の侵略なのか、国王の誘拐事件、はたまた宝物の紛失であるかはその世界によって異なっている。が、いずれにせよ、その世界の問題を解決し、平和な安息の日々を取り戻すのがキミの使命であることは言うまでもないであろう。

このゲームの場合、シナリオを紹介することは意味を成さないので、ここではすべてのシナリオに共通するシステムを解説していこう。まず、この世界は幾つかの町、洞窟、塔などが点々と存在するひとつの大陸である。主人公は、独りぼっちでなんの装備もない状態でこの大陸にやってくる。城に行きこの世界の問題の解決を依頼され、わずかなお金を受け取るところからこのゲームはスタートする。このあと、敵を倒して経験とお金を貯めるのは従来どおりの感覚だが、ともに戦ってくれる仲間の登場の仕方が変わっているのだ。仲間は酒場に居ることもあるが、ほとんどは歩いている途中に突然話しかけてくるやつが多い。しかも、こいつらがじつに個性豊かなのだ。ティル・ナ・ノーグは戦闘もコンピューターまかせなので、このときの戦いぶりを見ていると、性格が顕著に表われるのがおもしろい。鈍い奴、向こう見ずな奴、すぐに逃げ出す奴……。これもこのゲームならではのおもしろさだ。

ちょっとクセのあるゲームだが、従来のRPGに飽きた人には強くお薦めしたい怪作である。

⬆アイテムは100種類以上。その中から50種ぐらいがひとつのシナリオに登場する。

ロールプレイング

- システムソフト
- MSX2・2DD
- 発売日未定
- 8800円[税別]

戦闘はフルオート

このゲームの特異点その2は、戦闘がコンピューターに任せっきりだということだ。もちろん、アイテムや魔法の使用を細かく指示することもできるが、通常の攻撃や移動などは、とくに命令しなくても勝手に判断して実行してくれる。このときにパーティーのメンバーの性格が露見するのがおもしろいのだ。変な奴になると、戦闘から逃げ出したまま戻って来なかったのであきらめていたら、1週間後、忘れたころにひょっこり戻って来た、なんてこともあるぞ。

わーいエッチ特集だ、いけいけーっ!
ディスクステーション12月号

あっちこっちでエッチな特集が花盛り。『DS』だって、負けてはいないぞ。近ごろどうも元気がないんだよ、というキミにぴったりのDS12月号だーっ。

➡おお、クリスマス。12月号と聞いて水着ギャルを思い浮かべる奴はいないだろう。

では、さっそく12月号の内容を紹介するぞ。まずはガイナックスの『電脳学園シナリオⅢ トップをねらえ！』のデモだ。オタククイズにみごと答えられれば、女の子が脱ぎ脱ぎしてくれるぞ。

次はハードの『はっちゃけあやよさんⅡ いけないホリディ』の、ちょっと遊べるバージョン。ハードのヒット作の続編は、お友だちのトモコさんも加わって、さらに大胆になったというウワサなのだ。

そして、エッチ特集のもう1本は、アリスソフトの『DPS SG』だ。インタレースモードの採用により、これまでにない高画質なCGが見られるという。そして、なんとエッチゲームの原点に帰り、すけべに重点をおいているというではないかっ。DS版では6本あるシナリオのあらすじと特徴を紹介する。

さて、もちろんエッチ以外も充実している12月号。12月14日発売のDSデラックス号に収録される、『にゃんぴ＆サム総集編』のデモがこれまたおもしろいぞ。猫が風船を割りながら目的のバケツまで行く、というパズルゲームと、ゲームアーツの超大作サムシリーズの総集編なのだ。DSに収録されていたすべてのサムがここに集結。懐かしいなあ。

そして、おなじみBGVはもちろんクリスマスもの。クリスマスイブの演出は、これでキマリだね。

⬆BGVの「クリスマス・イヴ？」なのだ。

⬆すけべに重点をおいたという「DPS SG」。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■11月9日発売
■1940円［税別］

じつはイメージチェンジしてみました
ピーチアップ7号

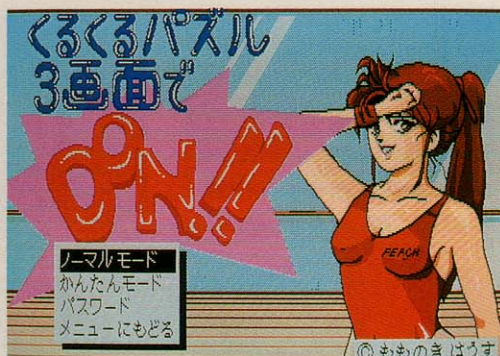
なんと、今回からすっかりイメージチェンジした『ピーチアップ7号』だ。でもだいじょうぶ、安心してくれたまえ。基本はもちろん、すけべなのである。

➡時計方向に回る画面を上手に合わせる「くるくるパズル3画面でドン！」だ。

イメージが変わっても、基本は〝エロ〟ではない〝すけべ〟だそうだ。それは大いに結構、ということで、今回のオリジナルゲーム3本を紹介しよう。

まずは『学園処刑人ラビットちゃん』というアドベンチャー。悪徳先生により施行された〝女性徒は透明のブルマーを着用のこと〟という校則。そこで登場するのが、学園処刑人ラビットちゃん。教育問題を通じ、愛とは性とはを考えるアドベンチャーロマンなのだ。

次に『チンと手と 放送禁止のエクスタシー』というアクションゲーム。キミは実演コマーシャルのプロデューサー。キミの前には8つのモニターがあり、それは何者かのしわざによって放送コードにひっかかるモノ＝〝チン〟が映されるように仕組まれている。放送時間中に〝チン〟を映さないために、自らの手で覆い隠さなければならない。3分間がんばれば恋人のごほうびヌードが見られるぞ。反射神経を必要とするゲームだ。

もうひとつは『くるくるパズル3画面でドン！』というパズルゲーム。もものきマークを利用して、時計方向に回る画面を合わせればクリアー。すると3画面分の女の子のグラフィックがスクロールして……とまあ、そういうわけだ。

ほかにも日本物産の『麻雀刺客』の先取りプレーが楽しめる予定だ。

⬆学園処刑人ラビットちゃんが大活躍！

⬆〝チン〟が映ってしまったらキミはクビ。

アプリケーション
■もものきはうす
■MSX2・2DD
■11月22日発売
■3800円［税別］

ビジネスマンよ、働くだけが人生か?

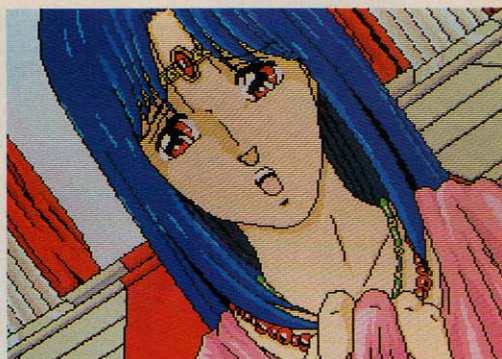
宇宙翔けるビジネスマン

ビジネスマンは働く、24時間働く、ではいったいいつ寝てるのだ。それは永遠の謎だが、とにかく未来においても、働きまくるのはたしかなようだ。トホホ。

➡頼まれたら断われない！ 男ってのはそおいうもんすよ。

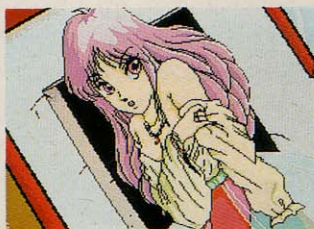
時は20XX年、人類は飽くなき欲望を満たすため、宇宙へと、その触手を伸ばしていった。これはそんな時代の物語である。

日本の企業戦士、日々闘い続けるビジネスマン坂上敬一、これがキミの役どころだ。キミは仕事のため、惑星ノルマに降り立った。しかしこの惑星ではある問題がおこっており、とても商談を進めるどころの話ではなかった。そこでキミは、勤め先の大友商事本社に連絡を取り、仕事が続行不可能なことを告げようとしたのだが……。そんな甘い考えが通用するはずもなく、逆に言い返されてしまった。「ならば、問題を解決して商談を進めよ！」と。こうなったらやるしかない、俺も男だ！ ジャパニーズ・ビジネスマン。というわけで、キミの仕事が始まるわけだ。

キミはある問題、つまりこの惑星の王女姉妹を助け出さなくてはいけない。そして、みごと商談をまとめなければならないのだ。幸いなことに(?)、この惑星は人口のほとんどが女の子、こりゃ楽しみながら仕事ができると思ったのだが……。

さて、Mマガでくわしい紹介をするのは初めての全流通だが、このゲームの前にも、MSXのゲームをずいぶん出しているのだ。今後も、期待できるメーカーのひとつとなりそうだね。

⬆挑発的な視線がミリョク的なのだ。

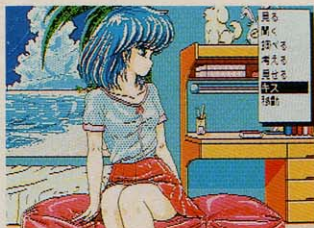
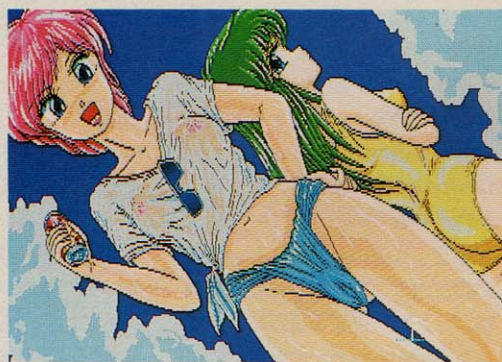
⬆ヘビはイヤ、イヤァンなの……。

アドベンチャー
- ■全流通
- ■MSX2・2DD
- ■発売中
- ■6800円［税別］

甘く哀しい、ひと夏の経験なのだ

星の砂物語

夏といえば、誰もが開放的になる季節……。これはそんな季節におこった物語……。過ぎてしまった夏を惜しみつつ、プレーしてみようぜ。

➡「恵美理、ふんどし姿なら、宮沢りえちゃんにも負けないわ」なんて思っているのかな？

さてお待ちかね、過激な美少女がいっぱい登場することで有名な、ディー・オーの最新作が登場だ。今回の舞台は、夏の湘南海岸（誰だ、生唾ゴックンするにはまだまだ早いぞ）。このゲームでは、キミが主人公の今井彦五郎となり、ペンションでアルバイトをするという設定になっている。

夏、湘南、ペンションとくれば、必然的に女の子が集まるもの。もちろん、彦五郎の働くペンションにも、かわいい女の子たちがやってきた。女の子たちは、ペンションのオーナーの娘、津波由香の友達の女子大生グループだった。6人のきれーなお姉さまにかこまれ、有意義な夏休みが過ごせる！ そう思ったのも束の間、事件は起こってしまった……。

由香のボーイフレンドの、帳英治が溺死したのだ。しかもその手には、彦五郎のシャツの切れはしが握られていた。事件のあった時刻のアリバイがはっきりしない彦五郎は、警察で取り調べをうけるハメになる。どうにか釈放されたのち、彦五郎は自分が巻き込まれた殺人事件の解決を決意する。もちろん捜査を進めながらも、女の子たちとは遊んじゃうけどね。さあ、キミの経験したかもしれない夏、またこれから体験するかもしれない夏を、このゲームで楽しんでみようぜ。

⬆恋人を亡くし、物思いに沈む由香……。

⬆かつみ、こんなこともしちゃうの。

アドベンチャー
- ■ディー・オー
- ■MSX2・2DD
- ■発売日未定
- ■6800円［税別］

菅沢美佐子の

全国新作予報

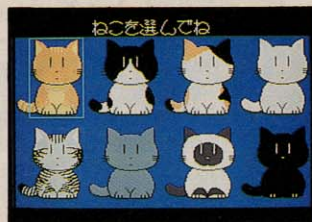
夜中にひとりで歩いていたらいきなり卵をぶつけられました。それよりも、上から下まで卵まみれになった私を指さして笑ったアベック、顔は覚えたぞっ。

こんにちは。菅沢美佐子です。ついにturbo Rも発売されて、気になるのは今後のソフトの動向ね。どんなゲームが登場してくるのか、とっても楽しみであります。

それでは、今月も新作ソフトの情報をお届けします。まず、ボーステックの「銀河英雄伝説Ⅱ」が12月21日に発売されることが決定しました。田中芳樹の小説をシミュレーションゲーム化した第2弾は、前作よりもぐーんとパワーアップ。マップが4倍になったこと、提督の顔が出るようになったこと、作戦コマンドが使えるようになったこと、戦闘シーンが3D画面になったこと、BGMがオリジナルになったことなど、あらゆる点が改善されています。来月号でくわしく紹介できると思うので、待っててね。

前作をどどーんとパワーアップさせた「銀河英雄伝説Ⅱ」がついに登場するっ。

次は、コンパイル　新作。12月14日発売の『ディスクステーションDX3号』の情報です。内容は、『にゃんぴ』というパズルゲームと『サム総集編』の2本立て。にゃんぴは、かわいーい猫8匹の中から1匹を選んで、画面上の風船を割り、目的のバケツまでたどり着けば面クリアー。プレーヤーが思考中の間に、後ろ足で耳をかく猫の姿がとってもかわいいのです。

サム総集編のほうは、言うまでもなくDSに連載されていた人気ゲーム、サムシリーズをすべて集めたもの。『おさむちゃん潮干狩り』や『仮面ハラダーサム』など、懐かしいサムがたくさん登場します。あのサムシリーズに再び出会えるなんて、感激しちゃう。

かわいい猫ちゃんのパズルゲーム「にゃんぴ」はDS DX3号に収録されます。

エッチゲームの原点に返ったというアリスソフトの「DPS SG」は本当にエッチ。

感激ついでに、もうひとつうれしいお知らせ。ずっと延期になっていたアスキーの「ダンジョンハンター」が、ついに発売される運びとなりました。で、それと同時にターミネーターレーザー対応のソフトも出るそうです。これには、射撃のゲームが3、4本収録される予定。キーボードやジョイスティックじゃもの足りないって人にぴったりの、刺激的なゲームよ。発売は、11月下旬の予定です。

さて、ホット・ビイからは11月下旬に「パラメディス」が発売される予定です。これは、ファミコンで人気のあったパズルゲームで、上から落ちてくるサイコロを消していくシンキングアクションタイプ。運の要素に左右されることが少なく、指先の反応と思考力で焦りを誘います。秋の夜長にぴったりのゲームといえるでしょ。で、次もパズルゲームの情報です。

日本テレネットから、あの「コラムス」が登場するのです。コラムスといったら、テトリスと並んで人気の高いパズルゲーム。ゲームセンターでたくさんの人たちが遊んでいたのを私は見たです(じつは私もやってみた)。発売は12月の予定だからもう少し待っててね。

次はこのページに初めて登場するライトスタッフ。『ラストハルマゲドン』や『BURAI』などのヒット作を生み出した飯島健男さんとそのスタッフが『アルシャーク』という宇宙ものののRPGを制作しているそうです。発売はまだ先という話だけど期待の1本になりそうね。

ところで、今回はエッチモノがないの？　というキミのために、最後は思いっきりエッチなゲーム。アリスソフトの「DPS SG」は、すけべに重点をおきましたと言い切ってしまうほど、そりゃあもうエッチ。しかも、これまでにない美しいCG。どんなにエッチでも絵がきたないと幻滅しちゃうけど、そういう心配もなく、かわいーい女の子たちがすっごーい姿で登場してくれるってわけね。12月15日の発売日までに、体力つけておきましょう。それでは、このへんで。

■メーカーさんこんにちは

この人の話はもう飽きた、とおっしゃる方も多いとは思いますが、今回はプレゼント付きなんで、聞いてやってください。コンパイルの田中さんから「魔導物語 音楽館」というカセットテープが3本届きました。読者の方に差し上げてくださいということなんで、差し上げます。

内容は「魔導物語1-2-3」のサウンドトラックで、DSに収められていた魔導物語音頭をランバダふうにアレンジしたものや、ハウスアレンジしたものなどいろいろ。あえてインディーズっぽく作ってあるようです。ま、とりあえずヘンなテープなので、聴いてみる価値はあるかも。田中さんて、いつも夜中にいると思ったら、こんなもの作ってたってわけね。

欲しい、くれー、という人がもしいたら、インフォメーションのプレゼントのコーナーのあて先に「魔導物語 音楽館」希望と書いて送ってね。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は10月20日現在のものです。

11月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション12月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
10日	●電脳学園シナリオⅢ トップをねらえ！　ガイナックス MSX2/2DD/8800円
15日	●スーパーピンクソックス　ウェンディマガジン MSX2/2DD/4800円
22日	●Misty Vol.6　データウエスト MSX2/2DD/5000円
22日	●ピーチアップ7号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
27日	●F1道中記　ナムコ MSX2/2DD/6800円
中旬	●アズ・ユー・ライク やりたい放題3　全流通 MSX2/2DD/6800円
中旬	●野球道Ⅱ　日本クリエイト MSX2/2DD/8800円〔TAKERUで発売〕
中旬	●プロの碁 パート3　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9800円(予価)
下旬	●ダンジョンハンター　アスキー MSX2/ROM+プラスXターミネーターレーザー/価格未定
下旬	●エクスタリアン　ディー・オー MSX2/2DD/6800円
下旬	●サークⅡ　マイクロキャビン MSX2/2DD/8800円
	●MSXView　アスキー turbo R/2DD/価格未定
	●ピアス　ドット企画 MSX2/2DD/6800円
	●MIDIサウルスVer.1.00ST　BIT² MSX2/ROM+2DD/19800円(予価)

12月発売のソフト

日	ソフト
7日	●エメラルド・ドラゴン　グローディア MSX2/2DD/8800円(予価)
7日	●シード オブ ドラゴン　リバーヒルソフト turbo R/2DD/8800円
8日	●ディスクステーション1月号　コンパイル MSX2/2DD/2980円
14日	●フリートコマンダーⅡ 黄昏の海域　アスキー MSX2/ROM/価格未定
14日	●ウィザードリィ3　アスキー メディア未定/9800円(予価)
14日	●ディスクステーションデラックス3号 にゃんぴ・さむ総集編 コンパイル MSX2/2DD/3880円
15日	●DPS SG　アリスソフト MSX2/2DD/6800円
21日	●銀河英雄伝説Ⅱ　ボーステック MSX2/2DD/9800円
上旬	●FRAY サーク外伝　マイクロキャビン turbo R/MSX2/2DD/7800円
	●ピンクソックス4　ウェンディマガジン MSX2/2DD/価格未定
	●ランペルール　光栄 MSX2/ROM/2DD/価格未定
	●ティル・ナ・ノーグ　システムソフト MSX2/2DD/8800円
	●コラムス　日本テレネット メディア未定/価格未定
	●パラメデス　ホット・ビィ MSX2/2DD/4900円〔TAKERUで発売〕
	●X指定　フェアリーテール MSX2/2DD/6800円

1月発売のソフト

日	ソフト
12日	●聖戦士ダンバイン　ファミリーソフト MSX2/2DD/8800円
15日	●ランスⅡ 反逆の少女達　アリスソフト MSX2/2DD/6800円
25日	●Misty Vol.7　データウエスト MSX2/2DD/5000円
25日	●ピーチアップ8号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
上旬	●X・na　フェアリーテール MSX2/2DD/6800円
	●イルミナ！　カクテル・ソフト MSX2/2DD/6800円
	●ファンタジーⅣ　スタークラフト MSX2/2DD/9800円
	●毎日がえっち　ハート電子産業 MSX2/2DD/価格未定

2月発売のソフト

日	ソフト
	●ドラゴンウォーズ　スタークラフト MSX2/2DD/9800円
	●ポッキー2　ポニーテールソフト MSX2/2DD/7800円(予価)

3月発売のソフト

日	ソフト
25日	●Misty Vol.8　データウエスト MSX2/2DD/5000円
26日	●ピーチアップ9号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円

発売日未定のソフト

日	ソフト
	●火星甲殻団 ワイルドマシン　アスキー MSX2/2DD/価格未定
	●エストランド物語　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
	●斬 夜叉円舞曲　ウルフチーム MSX2/2DD/価格未定
	●RAY・GUN　エルフ MSX2/2DD/6800円
	●ドラゴンナイトⅡ　エルフ MSX2/2DD/7800円
	●バーミリオン　グレイト MSX2/2DD/6800円(予価)
	●シルフィード（仮称）　グレイト MSX2/2DD/価格未定
	●提督の決断　光栄 MSX2/ROM/2DD/価格未定
	●信長の野望・武将風雲録　光栄 MSX2/ROM/2DD/価格未定
	●麻雀悟空 天竺へのみち　シャノアール MSX2/ROM/価格未定
	●マジックキャンドル　スタークラフト MSX2/2DD/9800円
	●星の砂物語　ディー・オー MSX2/2DD/6800円
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7800円(予価)
	●花のももこ組　日本物産 MSX2/2DD/価格未定
	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6800円
	●シンセサウルスVer.3.0　BIT² MSX2/2DD/価格未定
	●スコアサウルス(仮称)　BIT² MSX2/2DD/価格未定
	●エセラアンドジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス　ブレイン・グレイ MSX2/2DD/価格未定
	●エリート　マイクロ・プローズ・ジャパン MSX2/2DD/価格未定
	●アルシャーク　ライトスタッフ メディア未定/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。　なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

SOFTWARE REVIEW

こんなゲームの楽しみ方もあるよ

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ひさかたぶりのレビューが大好評ロールプレイングゲームで、しかも見開きページ！　こいつは荷が重いなあ……なーんてね。俺は緊張するどころか、変なことを言いたくてウズウズしていまーす。

■日本ファルコム　MSX2　8700円[税別](2DD)

うーん、プラスチックスのファーストアルバム〝ウエルカム・プラスチックス〟はいいねえ。ちゃちなコンピューターサウンド(けなしちゃいないよ)、投げやりなノリ……「古い」の一言では済まされない何かをグッと感じるぜ。こんにちは。今ハヤっている音楽よりも10年前流行したテクノポップに波長が合うイヤな若者、ぎーちです。まあ、あえてそうしているフシもあるけど、それを感性がすっかり許しているからすごい。恐るべしEarly'80s、といったところか。

レビューとまったく関係ない話題だったね。失敬。それでは俺とロンドン小林がふたりきりで過ごしたあの夜の話をば……よそう。

今月のトップを飾るのは『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』。これはハマったなあ。徹底解析の担当でもないのに。しかも最近ゲームをやる気がおこらないのに……。なのに、なぜ、歯を喰い縛り、俺はプレーしたのか、ドラスレⅥを。あ、この〝ドラスレⅥ〟ってのは、ドラゴンスレイヤー英雄伝説の通称なのだ。というのも、これは昔から大人気のドラゴンスレイヤーシリーズの第6弾だからな(ドラゴンスレイヤーシリーズといえば、たしかMSXはⅤがないんだよね。ほらあの、なんて言ったっけ。ソーなんとか。あれさあ、移植してほしいという意見が結構多いそうだ。上位機種のturbo Rもでたことだし、いっちょドカーンとやってくれないかなあ。カッコ内の文にしては長すぎるなあ)。

他機種版で初めてこのゲームの画面を見たとき、まったくといっていいほどやりたいとは思わなかった。ドラクエの亜流ゲームはもういいっす、という先入観があったから。それ以来、ドラスレⅥに関する情報とは無縁の生活を送ってきた。しかし忘れもしないのは覚えてもいないからという某月某日、MSX版の製品バージョンが編集部に届いたその日に運命のふすまは開いた。スーッと。

プログラムディスクを起動させると、オープニングデモが始まった。夜空をバックにストーリーが紹介されていく。このとき「うっ」と思ったのはBGMである。前述のプラスチックスのような変な音楽も好きだが、いかにもロールプレイングゲームっぽい音楽も嫌いではない。俺はひとつ気に入ったBGMがあると勝手にイメージがふくらんでいき、結局そのゲーム自体を肯定してしまうという、考えようによってはシアワセな能力がある。このドラスレⅥでもその能力が大いに発揮されたというわけだ。では実際に俺がどんな感じでドラスレⅥを遊んだか、コッソリと教えよう。とくにコッソリし

⬆しょっぱなからイキな演出がある。

検証その1　セリオス

⬅男も顔が命よっ!!

セリオスちゃんってかわいいの。たった6歳でお父さまを亡くし、お母さまとも離れて暮らしてる。なのに全然いじけちゃったりしないで、元気いっぱい!!　これって母性本能ってヤツをくすぐっちゃってくれるのよ。

趣味が"スライムいじめ"ですって！　いいわ、セリオスちゃんのやることならなんでも許してアゲル。なぁ一に、困ったことがあったら、おねーさんに話してね。

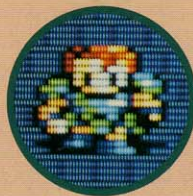
セリオスちゃんをみていると、そんな気にさせられてしまうの。なんてことを考えながらゲームをしてる私ってあぶないかしら……。

個性的な脇役に囲まれて、主人公にしては影の薄いセリオスちゃんだけど、次作ではもっと活躍してね!!

（福田ブルーニー）

検証その2　リュナン

⬅ダンディーな髭男。

俺はこのオヤジが一番気に入った。自らも王子の身分でありながら他国の王子、それも年下のガキの引き立て役に徹するなんてシブすぎる。そう、このオヤジは精神的にもオトナなのだ。この5人のメンバーの中で一番しっかりしているに違いない。そう信じている俺は、彼を意識的にリーダー(画面に表示されるプレーヤーのシンボル)にした。ほかの連中にパーティーのまとめ役をされては悔しいからな。

戦闘での役割もかなりシブかった。ほかの男たちがむやみやたらに格闘、女が魔法を多彩に操るのに対し、オヤジは仲間の体力を回復させることに全力を注ぎこんでいた。

そんな"男は黙って仕事する"を地でいくオヤジに1000点捧げたい。

（ぎーち）

なければならない理由もないがな。

まず、主人公に自分なりのイメージを確立させた。ゲームを始めてから5分後、俺はセリオス王子に〝頭悪くて力弱いけど好奇心だけはある始末の悪い少年〞という特徴づけをした。俺の趣味がモロ出ているな。次の段階は、そのイメージをゲームの実際に反映させることだ。能力値の設定(レベルアップ時にもらえる、各能力値に加算できるボーナスポイントの振り分け方)をマニュアルにして、各キャラクターごとに極端な特徴をもたせた。前ページ上部の画面写真を見てもらえばわかると思うけど、セリオスが弱々しく見えるでしょ。これというのもボーナスポイントの大部分を運の良さに投資したからなのだ。おかげで会心の一撃が出やすくなり、戦闘で結構活躍したのは予想外だったな。

そのほか〝検証その2〞のコラムに代表されるような、ゲームを進める上で何の意味もない操作をして、イメージの世界に突っ走ったわけだが、その中でも極めつけはオートバトルの設定。ドラスレⅥはパーティーのキャラクターひとりずつに自動戦闘のON/OFFを設定できる。俺は主に〝ひとりだけOFF、残りはON〞でプレーした。

⬆平和の象徴、鳩はどこへ向かうのか。

敵と遭遇する。オートバトルの設定がONのキャラクターたちは思い思いに戦う。そんな彼らは仲間であるが、他人だ。しかしOFFの、つまり俺自身が操作するキャラクターはまさに自分なのだ。あるときはセリオスが自分、あるときはリュナンが自分、というようなあんばいで冒険を続けると、それぞれのキャラクターになりきったときに生まれた様々な思いや感情が累積されていく。そして、気がつけば表面的なストーリー展開と同時に、感情を押し殺している者、強さに憧れる者、生真面目な者、焦躁感を抱いている者、そして何も考えていない者たちが織りなす人間模様を楽しんでいたのだ！

ここまでくるとイメージを通り越して陶酔の世界だな。我ながらかなり暴走しているぜ。でも暴走も悪くないよ。方向性はともかくゲームの世界が広がるからな。そのぶん楽しみ方も増えるし。ゲームのアラをとりあげて不平不満を並べるよりずっといいと思うぞ。まあドラスレⅥに関していえば、遊んでいてとくに気になる点はなかったけどね。

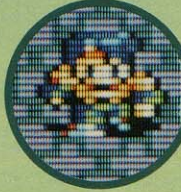
最後に。冒頭で俺とロンドン小林がなんたらかんたらという話をしたが、誤解のないようにフォローしておく。たんに渋谷のカラオケボックスで歌いあかした、というだけのこと。それ以外は何もございません(よけい怪しいか)。

評/ぎーち
(プラスチックになりたい)

検証その3 ゲイル

⬅バンダナがイカスね。

ども。〝技あり一本〞のコーナーの担当者です。私の方のチェックに何かと不手際があった点をこの場をかりてお詫びいたします。本当にごめんなさい！　以後気をつけます……あ、ここは〝ごめんなさいコーナー〞じゃありませんね。ごめんなさい。

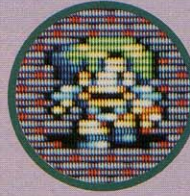
私もこのゲームは仕事抜きでプレーしました。登場するキャラクターの中では、ゲイルがもっとも印象深かったです。彼の言動は相当ガサツですが、なぜかにくめない雰囲気がありました。自分の心の中に、このような人格に対する憧れがあるのかもしれません。

余談ですが、ウラ技のチェックをするために、まだ自分が来たことがない場所をプレーするのは辛かったです。つくづく因果な仕事ですね。

(技あり一本担当)

検証その4 ソニア

⬅露出度が……。

え？　ドラスレ関係で書かせてくれんの？　書く、書きます。書かせてくださいぎーち様。

さて、いきなりだがこの英雄伝説って、結構ゼイタクなRPGだと思う。なんといってもきれいどころのヒロインがふたりも登場するんだから。で、このソニアってよくあるパターンの、恋人(この場合親どうしが決めた婚約者だけど)のいる主人公に横恋慕するというフツーの？　ヒロインなんだけど、そのお相手のセリオスが4つも年下ってのがスゴイでしょ。まーいーや、かわいいから許す(大バカ)。ところで英雄伝説ってパート2も制作するらしいけど、セリオスの許婚のディーナ姫とソニアの冷戦(死語)はどーなるのだろう？　興味あるよな、やっぱり。

(ヲタッキー鹿野)

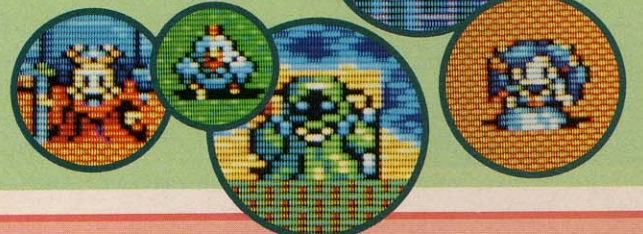
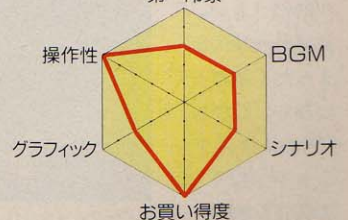
検証その5 ロー

⬅赤いマントが目にしみる。

私は遊び人ロー、気に入ってます。理由？　だってさ、一番人間臭さを感じさせてくれるキャラなんだもの。ゲームをやればわかることだけど、誰だって自分の職を失うのはいやだし、怪物なんかと戦いたくない。カッコワルイけど彼の気持ちはよーくわかるのだ。あと、ドラスレの登場人物のところでローだけが〝村でブラブラしながら遊び回っているいいかげんな男〞と紹介されてあった時点で、もう最初から「コイツは何かやってくれるな」と思ってました。実際期待にたがわぬ大活躍(?)をしてくれるし。人間らしさでは一番でしょ。

(遊び人ロンドン)

検証その6 そのほかの皆さん

主人公はもとより、各地の町や村で登場するワキ役たちもいい味をだしている。考えようによっては彼らの〝視覚的行動〞が、このゲームの醍醐味ではないだろうか。それにしてもお姫様は地味な存在だったな。

5段階評価

コンパイルと言えばこのキャラ！

ランダーの冒険Ⅲ

コンパイルのマスコットキャラクター、ランダー。彼が何時何処で生まれたかは不明だが、かわいくて人気があるのは事実だ。いつもは裏方の仕事が多い彼が、英雄として活躍するゲームがこれだ！

■コンパイル　MSX2　7800円[税別](2DD)

ランダーっつーキャラクターを初めて知ったのは、確かファミコン版の『ザナック』をやったときだったと思う。シリアスなリアルシューティングゲームの中に、いきなりマンガ的なキャラクターが出現するという、みょーな違和感のおかげで、かなり強烈な印象を与えられたのを覚えている。そのあとでこのキャラクターがコンパイルのマスコットだということを知った。当時はまだコンパイルは自社でソフトの発売をしておらず、ゲームマニアの中では超有名な外注メーカーだった。タイトル画面に堂々と社名を出せない代わりに、隠れキャラ、効果音などを使ってコンパイル製品だということを示したかったのだろう。ま、そういうこともあって、このランダーと、あの〝タンタ、タララ、タラララン〟という効果音は、いろんなゲームにしばしば登場してきた。その後、ついに念願叶って自社ブランドでソフトの発売を開始したコンパイルが、マスコットのランダーを主人公にしたRPGを作るのは、あまりにも当然な成り行きではないだろうか。

コンパイルの得意ジャンルは言うまでもなくシューティングだ。さらに言えば、横スクロールのものより、縦のほうが断然うまい。これは外注時代からまったく変わっていない。しかし、『ディスクステーション』(以下DS)の発売を境に、コンパイルはいろんなジャンルのゲーム制作に挑戦してきた。初めは不慣れなこともあって、DSにたくさん入っているゲームの中の1本、という域を出るものはなかったが、最近はけっこう侮れないソフトを作り始めている。そのいい例が『魔導物語』であろう。

⬆敵との遭遇の仕方に多少の難がある。

今回の『ランダーの冒険Ⅲ』の前々作『ランダーの冒険』はDSスペシャル春の号に入っていた。まだDSも実験期で、内容も超人気RPGもどきの簡単なものだった。だが、そのときと今のコンパイルは、もうまったくべつの会社と言っていいほど進歩しているのだ。ランダーⅢをⅠやⅡと同じだと考えると痛い目に遭うぞ。

もともとコンパイルには技術力があったのを忘れてはいけない。リアルタイムのシューティングゲームを作るのは簡単なようで

難しい。少しでもスピードを早くするためのプログラムの裏技を発見し、そのノウハウが蓄積されているからこそあれほどに優れたゲームが作り出せるのだ。今回のランダーⅢでもそのノウハウは十分に使いこなされていると言えよう。ディスクアクセスを極力避けた無駄のないメモリーの使い方といい、異常なまでの画面切り替えのスピードといい、シューティング畑で鍛えられた経験が最大限に活かされているのがよくわかる。シナリオの作り方も、かなりうまくなってきたようだ。難しすぎず、かといって簡単でもないバランスを保っているのには感心した。また、盛り上がるシーンには、お得意のアニメーションを効果的に使った演出の仕方もかなり絶妙だ。コンパイルも、だいぶRPGの作り方がうまくなったなぁ、と実感してしまった。

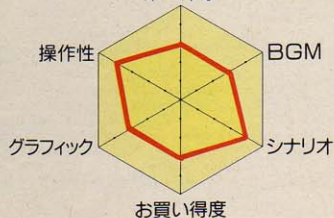
しかし、まだまだ完璧とは言い難く、欠点も多分に残されている。まず残念なのは、主人公が普通の人間になってしまい、ギャグ要素が完全に排除されてしまったことだ。今回、ランダーはいわゆる伝説上の勇者として扱われている。前作までの路線が好きだっただけに、これは惜しい。人それぞれ好き嫌いはあるだろうが、やはりコミカルタッチのRPGであってほしかった。また、モンスターの出現方法が中途半端にアクション的なのも落ち着かない。狭い通路内を歩き回るときなど、身体が障害物に引っかかりやすく、必要以上にモンスターと戦わなくてはならないので非常にイライラさせられる。ダンジョン内のトラップの位置が毎回ランダムに変化するのもいただけない。

結論を言えばランダーⅢは、それなりにおもしろいし、買っても損はないとは思うけれど、技術的なこと以外はこれといって飛び抜けた魅力がないんだよな。どちらかというと、技術力を前面に押し出したおまけディスクのゲームのほうが、コンパイルらしさが出ていて、俺は好きでした。

評/もりけん
(ヤセタンとコロンタン)

⬆グラフィックはけっこうきれいだぞ。

⬆おまけディスクはアニメーションがバリバリに使用されている。

5段階評価

学校をうろつくからじゃないぞ

うろつき童子

すけべソフトだよー、で片付けるにはもったいない。しっかりしたシナリオがあれば、すけべソフトを敬遠していた私にでも楽しめるわけだ。食わず嫌いはいけないよなあ、でもタラコは食べないよ。

■フェアリーテール　MSX2　5800円［税別］（2DD）

私にとってこの『うろつき童子』というのは、最初に手を染めてしまったすけべソフトだ。すけべソフトなんつーのは、女の私がやってもつまんないに決まってるとかたくなに思っていたから、まるっきり無視していたのだ。だってさ、お姉ちゃんたちの裸を見てもエキサイトするわけじゃなし、頭の3倍もあるような胸くっつけて邪魔だろーにねえ、などと冷やかな感想を述べるくらいのもんだった。

しかし、実際にやってみたら、これがすっとこどっこいおもしろいのなんのってウハウハで……とは書きませんよ。やっぱりお姉ちゃんの裸を見たところで女の私が大喜びするわけなく、「とっとと次のシーンになれえ」と意味もなくスペースキーを連打するだけだったのだ。だけどさ、こんなシーンでこそ大切なメッセージが隠されてるかもよ、と疑う癖がついてるので長居してみたりして。結局なんにもなかったけど。これがエッチなだけのゲームなら絶対に投げ出してたと思うな。たくさんの女の子とエッチすることだけが目的だ、とかだったらね。

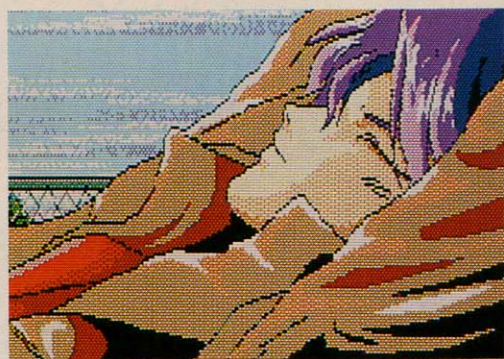
それにしても、最近のスケベソフトの中にはそのへんのアドベンチャーゲームに負けないくらいいいソフトがあるという評判は本当だったのね。エッチなシーンがあることを差し引いてもなかなかじゃーんって思えたんだから、エッチなシーンを歓迎する人にはさらによろしいのではないでしょーか。

さーて、長いこと思っていたのだが、最初からグイグイ引き込まれるアドベンチャーゲームっていうのは少ない。この『うろつき童子』も、始めはちょっとダラダラしてたなあ。舞台が学校だから、当然ながら変わりばえのしない教室がたくさんあったりするわけで、そこを移動しながら手がかりを探すわけでしょ。しかも主要な登場人物以外の生徒の顔はみんな同じグラフィック。そのことについては主人公の天邪鬼のちょっと言い訳っぽいセリフでフォローされていた。私はキーを叩いているだけだけど、あっちこっちの教室をまわっていたので、肉体労働でもしているような気分でしたね。こういう、同じような場所を右往左往させる場面があるかと思うと、

話がスムーズに展開していく場面もある。ストーリーにはメリハリが必要だけど、その差が大きすぎるとギクシャクして気持ち悪いよね。前半にそれがちょっとあったかなーと思ったりして。

私は原作を読んでないから、ストーリーの予備知識はなかったわけだけど、意外なエンディングでしたね。まだプレーしてない人もいるだろうから、詳しくは書けないけど、大団円ってわけではないよなー。時代設定が1999年だから、ははーん、なるほどと思ったりして。だけど、やっぱりすけべソフトっていうのが頭にあるから、余計に意外度は高かったです。最近のすけべソフトの中にはこういうタイプのエンディングが多いそうだ。時代のせいかな。

残念だったのは、シナリオがしっかりしているわりに、登場人物の印象が薄かったこと。天邪鬼の子分、黒子ぐらいだな、印象的だったのは。私はああいう情けないけど憎めないタイプのキャラクターっていうのに弱いんです。

ディスクアクセスとかメッセージ速度なんかは、可もなく不可もなくってところ。あ、やっぱりメッセージはもっと速くできたほうがいいな。アドベンチャーゲームって、同じメッセージを何度も聞くハメになることって多々あるじゃない。そんなことないようにプレーすりゃ問題ないんだけど、そうもいかない。で、それが長いメッセージだったりすると、やっぱりイライラするもんね。それを乗り越えた挙げ句にゲームオーバーになったら、今日はこのへんでってことになるけど、ゲームオーバーはないので安心できる。どーしても行き詰まったってときは総当たり戦でなんとかなるってことだね。あまりお勧めはしませんけど。

▲やっぱりあるよね、お姉ちゃんの裸も。

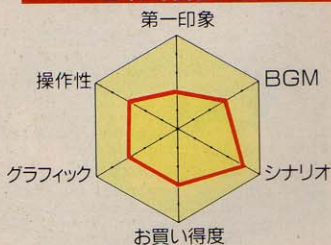
まあ、エッチなシーンもほしいけど、ゲーム自体の質が損なわれいるのはイヤって人にはいいゲームかもね。え、うろつき童子っていうのはなにかって？　それはエンディングを見ればわかります。ずるい返答だなあ。

●

評/中村へび
（クイーンがきたらどーしよう）

▲超神候補のひとり。女にモテるのも超神の要素だそーだ。

▲生徒の90パーセントはこんな顔だ。

5段階評価

もりけんのすけべで悪いかっ!!

巷では、持っているやつはみんなすけべだ、とまで言われるMSX。すけべソフトとMSXは相性がいいのかな……の巻

どーも、もりけんです。えー、どうしたことか、今回も4ページになってしまった。すけべソフトがMSXの新作のうちの3分の1を占める昨今、毎月4ページぐらいあっても大丈夫かな？　とも思うけど、やはりソフトが出ない時期もあるに違いないからねぇ。浅く広くよりも、深く狭くいい物だけを皆様に、のモットーで続けていければそれでいいと俺は思っているのだ。

しかしそれにしてもMSXはすけべソフトの発売数が多いねぇ。すけべソフトの本数を全新作ソフトの本数で割ったものをすけべ係数と定義するならば、すけべ係数が最も高いパソコンはどう考えてもMSXに決まりだろう。

始めから考えられていたとはとうてい思えないが、MSXというマシンは、じつにすけべソフト向きにできているんだよな。まず、値段が安く、パソコン初心者の中高生が手にしやすいこと。すけべソフトに興味を持つのも、この年齢層が多いはずだからね。そしてまた、この値段にしてはグラフィック機能は結構優れているし、グラフィックを扱うコマンドも、ほかのパソコンと比べると異常なまでに便利にできている。COPY命令とPAGE命令をちょっと使えば素人にだって簡単に、グラフィックをアニメーションさせることができるんだもんな。やっぱり、すべてのパソコンの中でこれだけの好環境が揃ったものはMSX以外には考えられない。

話は変わるが、数日前に噂されていたMSXの上位機種turbo Rが発売された。こいつの登場によってMSXソフト業界がどう変化するのかはわからないが、すけべソフトに限って言わせてもらうと、じつにおもしろいマシンが出てしまったものだと思う。処理速度が速くなったことで、今までスピード

『サナトリウム……』が今回のメインゲーム。純粋な女の子たちの悲しくも美しいストーリーのアドベンチャーなんだけど、短い上にすけべを挿入するもんだから感情移入する以前に終わってしまうのがちょっと……。『数当て』もちょっといただけない出来だ。

■もものきはうす　MSX2
3800円［税別］　(2DD)

的にはかなり難ありだったすけべソフトも随分快適なものになるだろうし、メモリー容量が増えてアニメーションも今までのものより高度にすることは可能だろう。PCM機能に至っては、まさにすけべソフトのためにある！　といっても過言ではないのでは。グラフィック機能がバージョンアップしていないのは残念だけど、グラフィックなんて言うものは作り手の創意工夫によってなんとでもなるものなんだよね。

たとえば、あるソフトが他機種から移植されたとする。その移植のさい、当然グラフィックをMSX用のものに直さなくてはならないわけだ。その手順はふたとおり。MSXのグラフィックツールを使って新しく描き起こす方法、またはなんらかのツールを用いて他機種のグラフィックデータをMSXで読み込めるように、直接変換してしまう方法だ。後者のほうが手間も時間も節約できるために最近はこの方式のソフトがめっぽう多い。しかし、どちらが美しいかというと、これは文句なく前者のほうなんだよね。画面の表示ドット数が違うんだから、ただデータ変換しただけじゃ、どうしたって輪郭などがぼやけ、絵が粗くなってしまうし、MSXでは使う必要のない中間色までそのまま変換するから、結局、非常にザラザラした感じの絵になってしまうことになる。たとえ原画が同じでも、変換と描き下ろしでははっきりとした違いが出てくるはず。ようするに、グラフィックは、かける熱意によって歴然とした違いがあるということなんだ。

また、こういう例もある。アリスソフトの『DPS SG』というソフト（次号で紹介しよう）なんかは、グラフィックをインターレスモードで表示するという画期的な方法で、PC-9801並の精彩な画像を実現している。俺もサンプルを見せられたときは、そのあまりの細かさに驚かされた。これがMSXの画面とは信じられなかったほどだ。うーむ、これは何物も使い方しだいで成果は大きく違うということのいい見本だ。どんなに時代が変わっても、努力と根性は重要なのだな。

ま、しかし、なにはともあれ、turbo R専用のすけべソフトを早く見てみたいものだ。灰色の角張ったMSXから、悩ましい声が流れてくる日が、じつに待ち遠しい……。

フィールドタイプのRPG。グラフィックはすべてMSX用に新たに描き直しているので、さすがにきれいだ。モンスターのデザインもシュールで今風に描かれていて、かなり秀逸。ゲームスタイルはオーソドックスだが、総合的に見て出来はかなりいい。

エクスタリアン

■ディー・オー　MSX2　6800円［税別］（2DD）

1度はヤりたい 名作ソフト選（9）

DPS

■アリスソフト　MSX2　6800円［税別］（2DD）

『DPS』といっても写真屋のことではない。あ、あれはDPEか。こいつはドリーム・プログラミング・システムの略で、よーするに自分の好きな夢を見ることができる、という未来のオモチャのことである。誰しも一度ならず、好きな夢が見られたらどんなにいいだろうなぁ、と思ったことがあるはず。その夢を叶えてくれるのがこのDPSなのだ。

一応念のために言っておくが、このソフトを買って来て、MSXを枕にして寝ても、いい夢が見られるわけではないんだぞ。あくまでもこれは、そういう設定の元に作られたソフトであって実際に夢を操作する機械ではないんだからな。まぁ勘違いする奴はいないと思うが念のため。

このDPSには3本のソフトがついている（という設定になっている）。そして、それぞれが2種類の立場から進められるので、計6つのストーリーを楽しめるわけだ。俺が初めてこのゲームのパッケージを見たときは、グラフィックが出るだけの見るだけソフトかな？　と思ったんだけど、これは間違いだった。行動選択式のアドベンチャーゲームなんだよね。今までのアリスソフトのゲームからすれば簡単なほうなのだが、それでもちょっと間違うとゲームオーバーになってしまう。好きな夢を見るための装置なのに、なんで夢の中でも苦労せにゃならんのじゃー！　という疑問も残るが、これはゲームだから……と割り切って遊ぶことにした。勇者とお姫様、身体検査の医者と女子高生、アイドルとそのファンといったシチュエーションはなかなか味わい深かったな。

第1回輝け！

すけべソフト ギャルズコンテスト！

さて、後半2ページはついにやってしまう秘蔵の企画、すけべソフトのギャルコンだ。往年の名作から最新ソフトまでに登場したたくさんの女の子たち。その中から俺、もりけんが独断と偏見で選りすぐった10人の娘たち。その粒揃いの彼女たちの魅力を余すところなく紹介してしまおうというこの企画。苦し紛れの穴埋め企画、という声もちらほら聞こえてくるが、このさい無視して進めてしまうぞ。

選考基準としては、第1にかわいいこと。第2に過激なこと。第3はなかなか拝めないこと。この3つを重点において選ばせてもらった。もちろん個人的な趣味も多分に含まれているのだが。なんにせよ、かなり上玉を集めたわけだから、読者諸君にもきっと満足していただけるだろう。

えーっと、女の子にはそれぞれ番号がついているけど、これはべつに順位というわけではなく、単なるエントリーナンバーだと思ってくれ。俺自身、この中から優勝者を決定しようなんて気はさらさらない。なんなら読者投票で決めてもいいけど、集計するのがめんどくさそうだから、やっぱパス。それでも、どーしてもこの娘がいいんだっ！　と言いたい人ははがきにその旨をしたためて送ってくれてもかまわないけど。べつに止める理由もないし……。

ではそろそろ、中高生の心の友、官能の嵐、エロチックなひとときそれらをひっくるめた目の保養企画、すけべソフトギャルコンさっそく始めてみようか！

1 美紀 in ポッキー

この娘は、主人公のとおるのことが好きで、それゆえにとおるがパンティー争奪戦に優勝するのを何としても妨害しようとしてたんだよね。まー、結構苦労させられたけど、最終的には美紀ちゃんと抱き合ってハッピーエンド。みゆき先生はどーなったんじゃー！

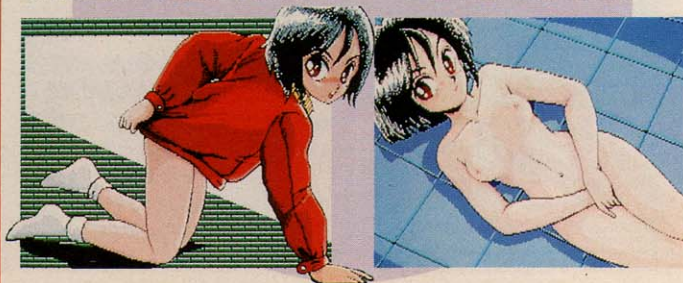
3 千晶 in きゃんきゃんバニースペリオール

国際線のスチュワーデス。パイロット研修生の主人公はわけあって、ひとりで飛行機のアクシデントを解決する羽目になってしまった。そのあとで千晶と、ま、そういう状況になるわけだ。人間は、極度の緊張が解けると、解放的で感情的になっちゃうからねー。

2 幽霊の女の子 in ピンキー・ポンキー

この若さで事故死してしまった悲しい女の子。男の子とつき合ったことがないのが心残りで、いつも通学電車の中で見つめていた主人公の男の子を、夢の世界に誘う。初めてのデート、初めての体験。彼女の夢の世界が消える寸前、少年はすべてを思い出していた。

4 万城目ユリ in 電脳学園

電脳学園の2年生。主人公はこの学校の特別受講生として彼女からクイズのテストを受けるのだが、それに正解するごとにごほうびとして服を脱いでくれる。理不尽な世界だが、そんなことを言っていてはすけべソフトは成り立たないので大きな心で寛容しよう。

5 峠の女王様

in ハイウェイ・バスター!!

電脳学園ツーリング部の部長。クイズ勝負の最中は非常にツンケンしているのだが、負けた途端にしおらしいかわいい女の子に早変わり。気が強くて何かに絶対的な自信を持っている娘がその自信のある部門で打ち負かされるとこうなってしまう、というい見本。

8 シュリーカー

in カオスエンジェルズ

カオスエンジェルズのアラーム娘。出現すると同時に泣きわめき、違うモンスターを呼んで自分は逃げるのでめったに攻撃できないが、先手さえ取れれば楽勝で勝てる。シュリーカーを1回も倒さずにゲームを終わらせてしまった人も、かなり多いのではなかろうか？

6 すずめ

in 雀ボーグすずめ

マッドサイエンチストのおじいちゃんに右手をサイボーグ化されるという不幸な身の上ながら、世界の平和のため、悪の使者たちを麻雀で倒していく。そして、我々のために敵の女の子の服を脱がせていくことも忘れない。じつに、けなげで優しい女の子だ。

9 ユキ

in ベロンチョ身体検査

このゲームの隠れキャラ。森の奥に続く秘密の通路を発見しないと彼女に逢うことはできない。ま、気合を入れて遊んでいる人に対するごほうびといったところだろうか。エンディングについで過激なグラフィックなのでこれを見ない手はない。捜してみてくれ。

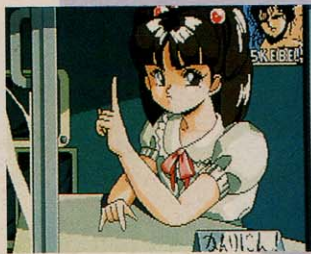
7 マッチ売りの少女

in ドラゴンナイト

ゲームの本筋にはまったく関係してこないけれど、ゲーム中でももっとも過激なポーズで迫ってくれる。しかーも、おまけディスクではその姿を拝むことができないという、いわくつきの女の子なのだ。今回の赤丸特別大サービス！

10 ひよこ

in ピンクソックス3

ピンクソックス1に出てきた、あのすけべジジイの孫とは到底信じがたい。この娘とマンジャラというゲームをやって、勝ち続ければ、最終的に裸になってくれるのだが、そこまで行くにはかなり苦労させられるのだ。それなりに見返りも大きいんだけどね。

KOEI

失われたロマンを求めて、
冒険者達の旅が始まる！
ポルトガルの威光のもと、
輝かしき航海のセイルをはれ！
待ちうける嵐・海賊ものともせずに
七つの海をかけめぐれ！

RÉKOEITION GAME

「待望の新星プロデューサー：フクザワ・エイジ デビュー作」

大航海時代

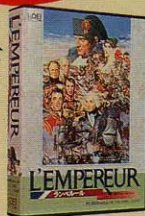
MSX2(4メガROM版)：11,800円（初回限定生産）
(DISK版)：9,800円 好評発売中

■PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1 turbo好評発売中：9,800円
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
■ハンドブック好評発売中：1,860円(税込)
■サウンドウェア好評発売中 CD：KECH-1002：3,000円
販売：ポリドール株式会社

●ゲームと完全にシンクロした豊かなCDサウンド。
（要PC-8801SR以降用CD-ROMドライブ・CD別売）

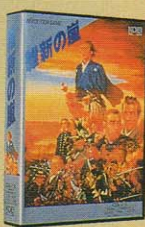
●RÉKOEITION GAME●
シミュレーションゲームのもつ、リアルに絶えず変化していくゲームの中で自由に自分だけの世界を創っていける楽しみと、ロールプレイングゲームがもつ、主人公となり物語の中を活躍、成長していく面白さを合せ持った光栄独自の新ジャンルのゲームです。

'91年1月発売予定

L'EMPEREUR ランペルール

●MSX2(ディスク版)：9,800円
MSX2(4メガROM版)：11,800円/
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
●ハンドブック：1,860円(税込)
●サウンドウェア CD：KECH-1004
3,000円(税込)

信長の野望 戦国群雄伝

●MSX2(ディスク版)：9,800円
MSX2(4メガROM版)：11,800円
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
●ハンドブック：1,860円(税込)
ガイドブック：910円(税込)
●サウンドウェア CD：H29E-20001：2,987円(税込)/CT：26CE-1001：2,678円(税込)

維新の嵐

●MSX2(ディスク版)：9,800円
MSX2(4メガROM版)：11,800円
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
●ハンドブック：1,860円(税込)
ガイドブック：910円(税込)
●サウンドウェア CD：H29E-20004：2,987円(税込)/CT：26CE-1004：2,678円(税込)

[水滸伝] 天命の誓い

●MSX2(ディスク版)：9,800円
MSX2(4メガROM版)：11,800円/
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
●ハンドブック：1,860円(税込)
ガイドブック：910円(税込)
●サウンドウェア CD：H29E-20003：2,987円(税込)/CT：26CE-1003：3,678円(税込)

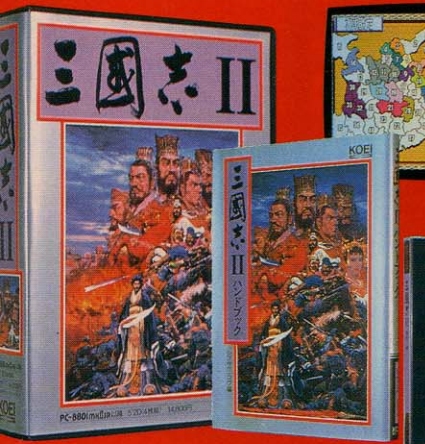
●MSX2(2メガROM版)：12,800円
ファミコン：9,800円
●ハンドブック：1,860円(税込)
ガイドブック：910円(税込)

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●MSX2(4メガROM版)
/ファミコン：各9,800円
withサウンドウェア：12,200円
●ハンドブック：1,860円(税込)
ガイドブック：910円(税込)
●サウンドウェエ CD：H29E-20002：2,987円(税込)/CT：26CE-1002：2,678円(税込)

渇望が、熱狂が、あの「三國志」を動かした。
いま、不滅の名作が、さらなる進化をとげる。
ヴァラエティに富んだ軍師の策が、
めくるめく権謀術数の世界を描き出す。
さあ、新たな決意を胸に秘め、再び戦場へと向え！
「三國志」を超えるのは、やはり「三國志」だけなのだ！

三國志 II

歴史シミュレーションゲーム

MSX2（ディスク版）/（8メガROM版）：14,800円 好評発売中！

- PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1turbo好評発売中/X68000：14,800円
  withサウンドウェア：17,200円
  FM TOWNS：16,800円
  ※PC-8801MCまたはCD-ROMドライブでは、ゲームのオープニング・エンディングに対応してサウンドウェアがお楽しみいただけます。
- ハンドブック好評発売中：1,860円（税込）
- サウンドウェア好評発売中
  CD：H29E-20009：2,987円（税込）
  CT：26CE-1009：2,678円（税込）
  販売：ポリドール株式会社

SOUNDWARE

●販売/ポリドール株式会社

Keys of the city
絶賛発売中
CD：KECH-1006：¥3,000（税込）

ランペルール
絶賛発売中
CD：KECH-1004：¥3,000（税込）

光栄オリジナルBGM集Vol.4
大航海時代
好評発売中
CD：KECH-1005：¥2,700（税込）

BOOKS

ようこそ、ゲームワールドへ。
ザ・ゲームカタログ'90
カード、ボード、コンピュータ、それぞれのゲームを融合した日本で初めての総合ゲームカタログ。プレイヤー数別の編集で、世界から厳選された300点以上のゲームを収録。この一冊は、'90年代ゲームワールドのバイブルになる！
●AB版160頁 2,800円（税込）

好評発売中！
●B6判128頁 定価680円

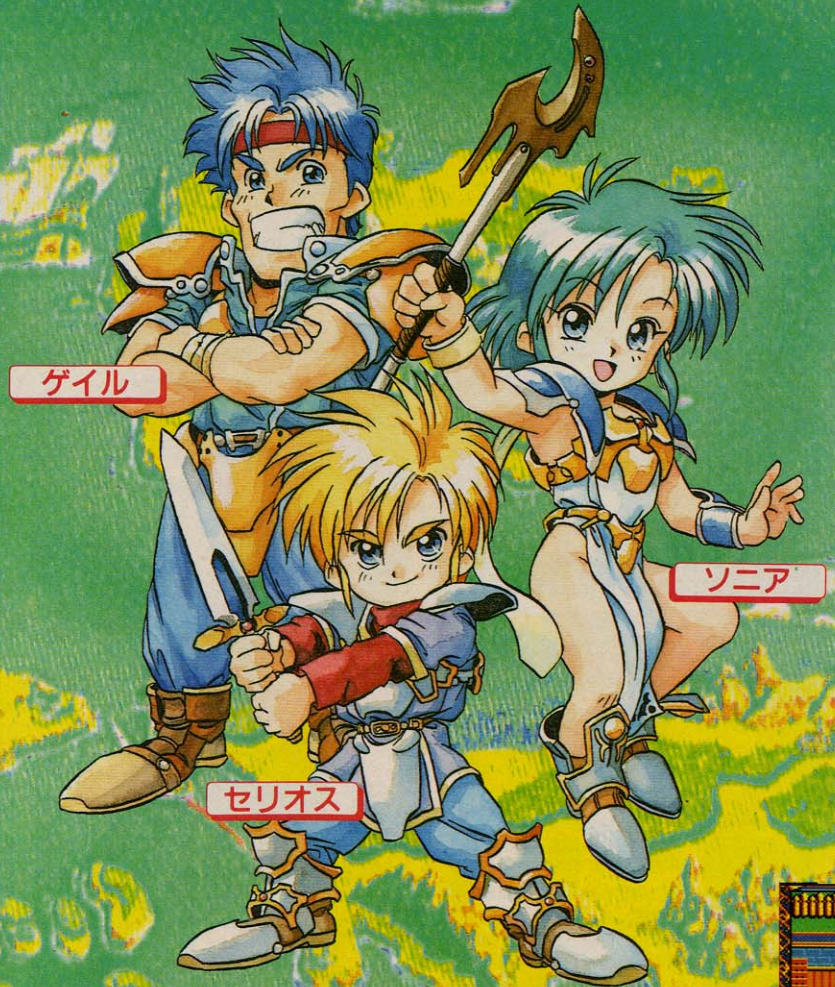
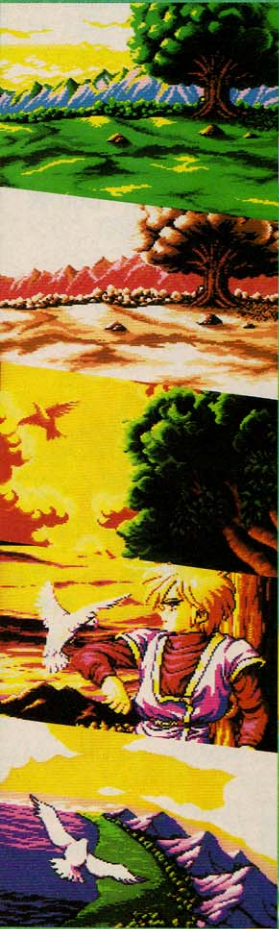
光栄ゲーム用語事典
絶賛発売中！
●B5判320頁 本文オールカラー・ケース付き 定価5,000円（税込）

- テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（ファミコン専用）
- お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
  尚、書籍、サウンドウェア（CD/CT単体）は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。（レコード販売元：ポリドール株式会社）
- 当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
- MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
- 価格には消費税は含まれておりません

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861㈹

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

MSX2版ドラスレ英雄伝説だ!?

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MSX2 MSX2+版

VRAM128K

■RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
■MSX2／2+ ■3.5″－2DD 5枚組
■定価：¥8,700(税別)

●MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
●FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
●セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。 ●MSXは、アスキーの商標です。

好評発売中

■通信販売(送料無料) ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。 ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 ※ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの登録商標です。

大宇宙消滅の刻迫る!努力と根性で立ち向かえ!!

トップをねらえ!

GUNBUSTER

電脳学園III

西暦2032年、宇宙中心核“グレートアトラクター”から伸び、大宇宙全体を支える〈宇宙の紐〉が、今まさに切断されようとしていた!? この危機を救えるのは超弩級マシーン兵器“グレートガンバスター(通称:ガンマスター)”しかない! 鬼コーチのオオタはさっそくユング、カズミ、ノリコ、そして“あなた”を作戦室に召集した。はたして“あなた”は手強い3人のライバルの挑戦〈個性あふれる600問のクイズ〉を退け、見事“ガンマスター・パイロット”になる事ができるかッ! PC88&PC98で噂の〈ちょっとHな〉クイズアドベンチャー、いよいよMSXユーザーへ向け、移植完了!!

★ゼネプロ通販利用者には トップをねらえ! 電脳まる見えディスクプレゼント!!

MSX 2 MSX 2+ ▶11月10日発売予定

3.5"2DD/3枚組 RAM64K VRAM128K以上

対応▶ジョイスティック・ジョイマウス

定価▶8,800円(税抜き)

"あなた"に挑む、3人のライバルたち!

①ユング・フロイト

②アマノ・カズミ

③タカヤ・ノリコ

STAFF

監督 ■庵野秀明 OVA「トップをねらえ!」監督

作画監督 ■窪岡俊之 同・作画監督

キャラクターデザイン ■美樹本晴彦 同・キャラクターデザイン

©BANDAI·VICTOR·GAINAX

電脳学園シナリオI

美少女咲き誇る禁断の花園《電脳学園》。その男子禁制の門が三千年ぶりに開かれた!? 学園きっての美少女たち――各学年より選ばれた3人の特別講師を校内より探し出し、〈SF&オタク〉クイズ600問を打ち破れ! 正解すると彼女たちはゴホウビに♡♡♡を××してくれるゾ!!

ハイウェイ・バスター!!

電脳学園II

首都高速を炎に染める、謎のエアバイクライダーを追え! キャラクターデザインに新鋭の新田真子、明貴美加、菊池通隆らを迎えた好評第2弾は、〈乗り物・交通法規クイズ篇〉でさらにHに迫る! ウィニング・ランを駆け抜けるのは誰かっ!?

MSX 2 MSX 2+ 2DD RAM64K VRAM128K 全国小売店 通信販売 で好評発売中! 各¥8,800(税別)

電話一本でスグ配送! しかも消費税、送料サービス!!

0422-22-1980

平日 昼12時〜夜7時まで受付

通信販売は電話、郵便で取り扱っております。御送金は現金書留・郵便為替・郵便振替で。振替No.は東京8-350836です。★電話一本で即通販、代金&手数料と引き換えに商品を受けとれる、迅速・確実な代引サービスも取り扱っております。ゼヒ御利用下さい。

製作 GAINAX

販売 ゼネラルプロダクツ

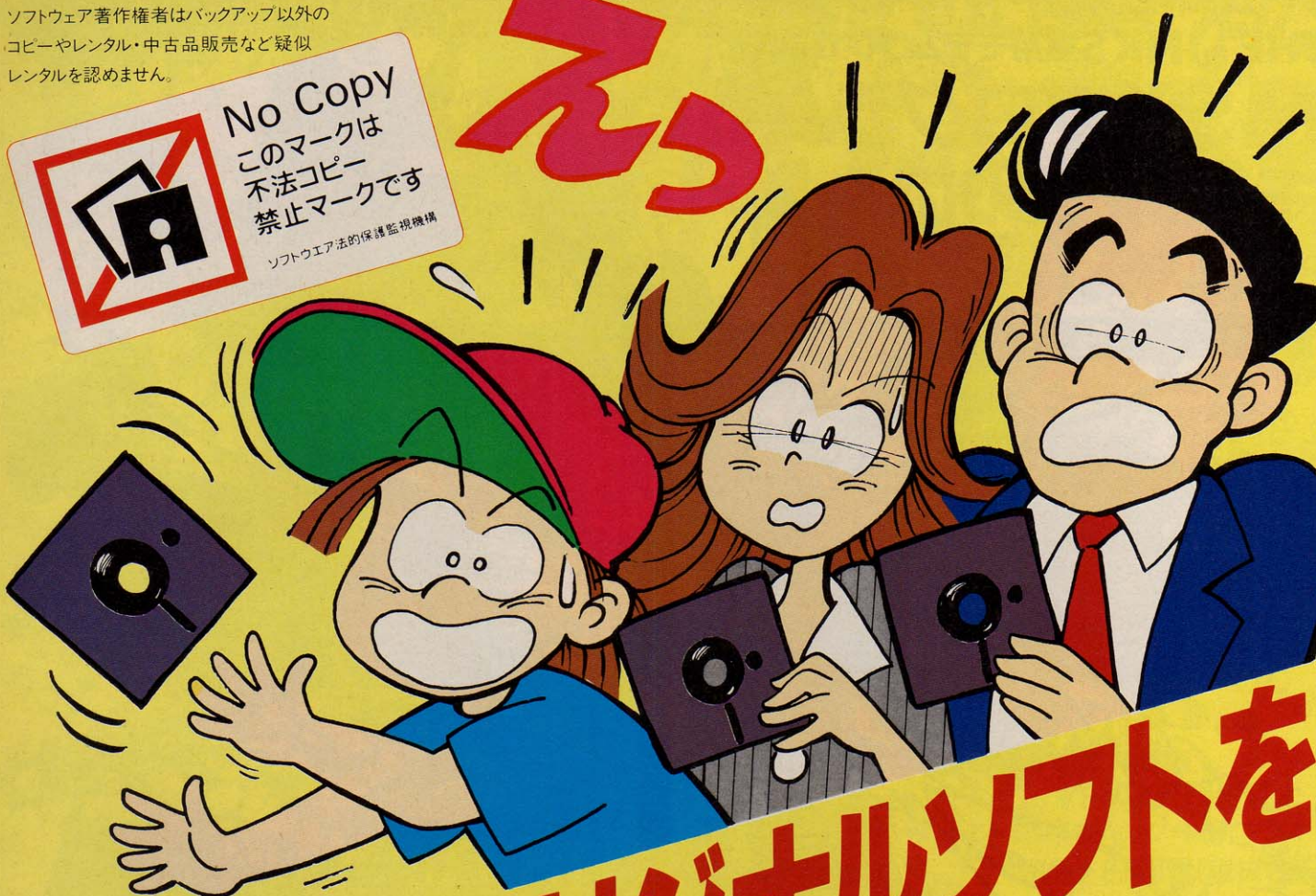
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 東町ビル2F Tel.0422-22-1980

◎ゼネプロへ通信販売でお申し込みの方に限り、特典として電脳Iには『特製おまけシール』が、IIには『ハイウェイバスター・電脳まる見えディスク』が付きます!

日本テレネット株式会社
〒604京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町ナショナルビル3F
ザ・リンクス事業部

資料請求券を官製ハガキに貼付けの上、THE LINKSまで(1991年1月末日消印有効)送ってください。
折り返し、ご入会案内資料をお送りいたします。

入会資料請求券 MSX・M

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
ギョ!
あなたはオリジナルソフトを持っていますか?
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは? 本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。
(•9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。)

ユーザーからのQ&A

パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの?

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね?

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
㈱インターコム
㈱ウィンキーソフト
㈱ウルフチーム
ヴァルソフト販売㈱
エー・アイ・ソフト㈱
㈲エーシーオー
㈱エー・エス・ピー
FAシステムエンジニアリング㈱
㈱エス・シー・アール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
㈱エム・エー・シー
㈱エルム企画
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
クリスタルソフト㈱
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱神津システム設計事務所
㈱構造システム
コナミ工業㈱
㈱コンパイル
㈱ザイン・ソフト
㈱シャノアール
㈱シーアンドシー
㈱CSK
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジーエーエム
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
日本ワードパーフェクト
シェラオンラインジャパン㈱
㈱ケーエスピー
㈱ステラシステム
ストラッドフォードコンピュータセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
ダットジャパン㈱
大学生活協同組合東北事業連合
㈱ダイナウェア
㈱チャンピオンソフト
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
㈱テクノソフト
㈱ティアィエス
テーピーソフト㈱
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈲東亜コンピュータープラザ
㈱クレオ
東峰通商㈱イーストキューブ
㈲コマキシステム研究所
ダイナミック企画㈱
日本化薬㈱
徳間書店インターメディア㈱
㈱ニデコ
日本アシュトン・テイト㈱
日本SE㈱
㈱日本科学技術研修所
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本ソフトバンク
㈱日本テレネット
日本テクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱ビッツー
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
ビーシーエー㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェザーインターナショナル
富士ソフトウェア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
ボーステック㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
㈱アシスト

森本紘章顧問弁護士

8月25日現在、142社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
著作権HOTLINE担当　久保田
TEL03(839)8783(代表)

コンピュータソフトウェア著作権協会
ソフトウェア法的保護監視機構
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

ソフトウェアQ＆A

Q 私の会社は小企業でほとんど家族と少しの従業員で構成しています。「家庭内その他これに準ずる」範囲に入ると思いますのでソフトの複製は30条で許されるのではないですか。

A 企業内でのコピーはバックアップ以外すべて違法です。業務で使用するためのコピーですから「私的使用のための複製」は一切認められません。
どんなに小さくても会社は会社です。

Q 私の部署では通常オリジナルを使用していますが忙しくなるとバックアップ用コピーも同時に使用しています。いけませんんか。

A 著作権法違反です（21条）。また会社自身も業務に使用したということで罰せられます。バックアップ用コピーはあくまでもオリジナルソフトが破損した時の予備として作るコピーです。

Q 私の部署ではワープロソフトを1本購入し、すべてのハードディスクにインストールして使っていますが問題ありますか。

A 著作権法違反です（21条）。
ハードディスクにインストールすることはまさに複製することそのものだからです。北海道釧路ではハードディスクにソフトをインストールして売買していた電器店が、摘発されました。

Q 中古売店から買ってきてコピーを取り、すぐに中古品販売店へ売ることはいけませんか。

A オリジナルソフトが破損以外で使用できなくなった場合のみコピーソフトの所有が可能です。（第47条の2の2項）従ってコピーは手許に置けません。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど……。

A お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処置を受けます。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
㈱アシスト
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
㈱ウインキーソフト
㈱ウルフチーム
㈱ヴァル研究所
エー・アイ・ソフト㈱
㈲エーシーオー
㈱エー・エス・ピー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルム企画
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
クリスタルソフト㈱
㈱クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱クエスト
㈱ケーエスピー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱神津システム設計事務所
㈱構造システム
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱ザイン・ソフト
㈱シャノアール
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケー
シェラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラッドフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
ダットジャパン㈱
大学生活協同組合東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
㈱チャンピオンソフト
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
㈱テクノソフト
㈱ディアィエス
デービーソフト㈱
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
東峰通商㈱イーストキューブ
徳間書店インターメディア㈱
㈱ニデコ
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
ソフトバンク ㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱パックス
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
日立ハイソフト㈱
㈱ビッツー
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈱フェイザーインターナショナル
㈲風雅システム
富士ソフトウェア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ポニーキャニオン
㈱ポーランドジャパン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
顧問弁護士森本紘章

〈90. 9. 25日現在〉

9月25日現在、142社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です。ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです。

デルファイは、
知りたいことがあれば
知ってる人を連れてくる。

ASCII SOFTWARE

マウスに思想がある。

ウインドウに主張がある。

MSXとMSXユーザーの距離が、大幅に接近しました。本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する【MSXView】、ついに登場。マウスを使ってアイコンウインドウを次々と選択。MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、将来性豊かなプラットホームです。さらに、テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。【MSXView】はMSXにGUIの思想と主張を与える、やさしい必須ソフトです。

MSXViewの特長…●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／【MSXView】対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／View TED：簡単な文書を作成するためのプログラムです。View DRAW：絵を描くためのプログラムです。PageBOOK：電子の本を作成したり、画面に表示させるためのプログラム群の総称です。

MSXturboR専用グラフィカルユーザーインターフェイス[エムエスエックス・ビュウ]

MSXView

対応機種：MSX turbo R専用 価格：9,800円(送料1,000円)

●パッケージ内容 システムディスク (3.5-2DD)
専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

●MSXViewが起動した画面です。

●MSX、MSX-DOS2、MSX turbo Rは株式会社アスキーの商標です。●表示価格に消費税は含まれておりません。●上記の写真は、開発中の画面のため製品と仕様が異なる場合があります。

【MSXView】は全国有名パソコンショップでお求めください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ●お問い合わせ先：営業本部 東京(03)486-8080 大阪(06)348-0018

株式会社アスキー

ASCII BOOKS

Wizardry®
ウィザードリィ

ゲームデザイナーの集団グループSNEと"ウィザードリィ"のアスキーが贈る驚異のテーブルトークRPGシステム

コンピューターRPGの名作ウィザードリィがテーブルトーク版となって発売されて2年。すでに基本セットの他に3種類のサプリメントと、キャンペーンシナリオ集が発売され、ゲーム界でも確固とした地位を占めている。さらに同じ世界を背景にしたカードゲームのシリーズも始まり、今後もウィザードリィRPGの世界は拡大していくばかりだ。

サプリメント第3弾はなんと、3本のシナリオが入っている。表題作の『ガザル＝ボダの紅い疾風』は、リザードマンの町を舞台に展開するミステリアスな、ストーリー性豊かな作品。さらに待望のコンピューター・シナリオ『ダイヤモンドの騎士』がモンスターデータとともにキミの手に！

最新作

サプリメント03　定価 3,000円

ガザル＝ボダの紅い疾風

ウィザードリィ
ロールプレイングゲーム
基本セット
定価5,200円
ウィザードリィRPGはこれが基本!

サプリメント01
ダロスの盾
定価3,000円
シナリオ集第1弾！
「ワードナの帰還」シナリオつき!

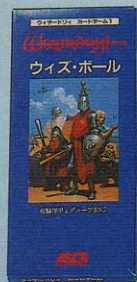
サプリメント02
ノームの黄金を求めて
定価3,000円
シナリオ集第2弾！
「リルガミンの遺産」シナリオつき!

新シリーズ　ウィザードリィ・カードゲーム第1弾

ウィズ・ボール

佐脇洋平とグループSNE／作

ウィザードリィRPGから派生した新シリーズがこのゲームだ。鉄の球を投げ、鉄のバットでそれを打つ、というファンタジーゲームがこの"ウィズ・ボール"だ。ロールプレイングならぬボールプレイングゲームというわけだ。長いキャンペーンゲームの息抜きに、あるいはテーブルトークのメンバーが集まらないときなどに最適のカードゲームなのだ。

定価 2,500円

トレボー戦役
<キャンペーン>

安田均とグループSNE／作

コンピューター版ウィザードリィⅠの影の主役ともいえる狂王トレボー。彼が、ウィズRPGオリジナル世界、エセルナートを舞台に繰り広げようとする大戦争を背景に展開するキャンペーンシナリオ集がこれだ。マスタースクリーンもついた、ボックス版の最新作！

定価 5,800円

表示価格には消費税が別途付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー書籍営業部 TEL (03) 486 - 1977

株式会社アスキー

これは、もう時代の要請です

日本初のノートブックパソコン情報誌

LAPTOP ラップトップ ［月刊］

ノートブック型パソコンのすべてのノウハウと情報をお伝えします。

1990年 11月17日(土)

毎月18日発売　A4変型　定価680円(税込)

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル TEL(03)486-7119 株式会社 ビジネス・アスキー

MSXゲーム徹底解析

知らないアナタの欲求不満解消ページ。知ってるアナタは納得しながら自己満足してね。

大航海時代

海は広いな大きいな、行ってみたいなインド洋。スパイス買って帰りましょ。ということで、大航海時代である。まだ飛行機なんてない時代だから、コショウの買付けも命がけの冒険なのだ。そんな危険な旅を少しでも安全にすべく、ビシッと解説していくぞ。

■光栄　MSX2　1万1800円/9800円［税別］(ROM・2DD)

序盤攻略のポイント

このゲームでもっとも難しいのは、序盤から中盤にかけてだろう。資本金も少なく、船も小さいうちは、敵国の貧弱な商船隊を襲うことすらままならない。とりあえず中型船が4隻そろって、ある程度の資本金ができるまでは、海賊行為など考えないほうがいいだろう。

また商売をするにも、有益な航海ルートを見つけるまで、相当苦労する。たとえ見つけたとしても、金も船も貧弱だから、大量に買い付けることができないから、儲ける金額もたかがしれているわけだ。

しかし、こういった苦労もじつはこのゲームを楽しくしている要因である。序盤で苦労をしながらうまい貿易方法、風や潮をみる航海のしかた、そして船員の数による食料と水の消費量など、提督としての知識をたたき込んでおけば、それらは今後のゲーム展開をじつにラクにしてくれる。

ゲームをしているうちに、統率力や知力といった、キャラクターの数値ばかりでなく、それを操作しているプレーヤーも一緒に成長していく、めずらしいタイプのゲームといえるだろう。

⬆売り買いのカンを地中海で養うのだ。

最初はとにかく小航海!

そういうわけで、そのツラい序盤をいかに乗り切るか？　それは、セコく慎重であるべし！　だ。プレーヤーが最初に持っている船はラテンという一番小さくショボいタイプ。こいつでムリして遠洋へでようものなら、たちまち無人の漂流船になってしまうだろう。

まずは、自分の国のまわり、地中海周辺で小ゼニを貯めることに専念すること。小さな貿易をしながら、航海に必要なアイテムを購入していけば、自然とキャラクターの航海レベルも上がり、資金も貯まってくる。そうすれば1ランク上の船を購入できるし、仲間だって増えてくるはず。提督たるキミの修行場が、地中海なのだ。

これが海の男必須アイテムだ!

六分儀	緯度、経度を測量して、艦隊の現在地を知ることができる。価格は金貨800枚。海上で〝調査〟コマンドの〝測量〟を使う。
望遠鏡	いちいち岸に接近しなくても、港を発見できるようになる。価格は金貨1000枚。遠くにいる艦隊や港を監視もできるぞ。
武器	海戦の際に白兵戦による攻撃力が高くなる。短剣や長剣、サーベルなどがあり、価格は金貨750枚から。
護符	自分の艦隊の防御力を上げる。海戦はとっても恐いッス、なんて人の必需品。ニンフの護符や白夜の護符などがある。
彫像	艦隊の砲撃による攻撃力をアップするのだ。隼や鷹、鷲などの彫像があり、値段が高いほど効果も絶大だ。

正しい小ゼニの貯めかた

それでは、いかにして地中海で小ゼニを貯めるのか。まず、リスボンでは砂糖が安く、他国に持っていっても購入価格を下回ることはまずない。つまり、最初はリスボンで砂糖を購入し、すぐ南へ下ってゼビリアで売る、という交易ルートを発見するはずだ。

リスボンで砂糖を購入する場合も、金貨1枚でも安く値切ることを忘れてはならない。この砂糖商人は、儲けは少ないけど着実に金貨を貯められるだろう。

そうして、少しずつ交易ルートを広げていきながら、六分儀や望遠鏡などのアイテムを購入しよう。

インザ砂糖商人

小ゼニを貯めたら中航海

さて、六分儀や望遠鏡も購入し、金貨も余裕がでてきたならば、いよいよ商売に本腰を入れなければならない。砂糖貿易だけでは儲かる金額もたかがしれているから、ここはひとつ、ドカンと大口交易ルートを見つけなければならない。

しかし、かといって遠出をするにはまだまだ経験不足なので、とりあえず地中海を完全マスターすべきだろう。そこでオススメの特産品は、マジョルカの穀物、ナポリの羊毛、そしてピサの美術品だ。47ページに地中海の詳しいマップを載せているので、そこでこれらの港にチェックをいれておくこと。

自分の経済レベルに合わせて、取り扱う商品を決めればいい。たとえば、まだまだ貧乏だったら安い穀物を扱えばいいし、ちょっと余裕がでてきたら高価な美術品でドンと稼げばいい。

とくに美術品は儲かるぞ。購入価格をメモしておいて、一番儲かる港を探し出せ！

⬆リスボンからずうっと南東へ進めば地中海。地中海こそ提督の経験値稼ぎのポイントなのだ。むやみに遠出するよりも、よっぽど安全で儲かる場所だ。

仲間を集めて パーティープレー!?

さて、どの国の港にいってもまず忘れてはならないのが、酒場で人材募集だ。いわゆる、船長候補を見つけ出すわけなんだけど、最初のうちはなかなか仲間になってくれないはず。提督のレベルが低いと、勧誘も見事に蹴られるのだ。そういう場合は、自分を鍛えて出直してくるべし。

扱う船が増えてくれば、どうしたってそれを指揮する船長が必要なわけで、こればかりはいくら提督が優秀でも、どうにもならない。

なるべく早めに仲間を見つけだし、航海の経験を積ませてやること。最初からベテラン船長なんていやしないのだ。提督と一緒に成長させてやるわけだ。

マルコ
リスボンにいる。おそらく、一番最初に仲間になる人物だ。鍛え上げろ！

ホセ
戦闘は得意でないが、航海士としての腕はなかなか。序盤で仲間になってくれる。

ミゲル
非常に頼りになる人物。見つけたら、是が非でも仲間にしよう。ナイスガイだぜ。

ボナロッティ
頭が非常にいいので、提督の側でアドバイザーとして使ってやりたい。戦闘はダメ。

まずは中古でガマンする

中古船購入ガイド

ある程度資金を貯めたら、2隻め、3隻めの購入だ。最初は中古で十分。

小型、中型船を何隻か購入してもいいし、ドカーンと大型船を購入するのもいい。工業力の高いゼビリアには、ガレオン戦艦が売っているぞ！

ラテン

プレーヤーが始めから持っている小型船。こいつで戦闘を仕掛けようなどとは思わないほうがいい。積荷もたいして積めないが、価格は安いぞ。

レコンダ

ラテンの帆を四角にしたタイプ。ラテンに比べて戦闘時の旋回性で劣っているが、移動速度は優れている。地中海貿易くらいなら、こなしてくれる。

ベルガンティン

小型船だが吃水が深く、積荷も多く積める。商業船にするにはちょうどいいだろう。価格もお手ごろなので、早めに購入したい。十分実用に耐える船だ。

ナオ

吃水の浅い中型船。荷物があまり積めないので、商業船よりも戦艦向きだが、あまり強くはない。ワリと中途半端な船といえる。中盤の護衛艦にしよう。

カラック

ナオをひと回り大きくした大型船だ。吃水が深く、商業船では最高のシロモノ。戦艦としても十分使えるから、資金さえ許せばコイツを購入したい。

ガレオン

吃水は浅いが、商業船にも戦艦にも使える大型船。ガレオンが旗艦になるようなら、海賊なんか恐くないだろう。船長の航海レベルが低いと扱えないぞ。

新造船で処女コーカイ♡

船を新造する場合のポイントは、目的に応じた船造りをする、ということだ。たとえば、商業に使いたいのであれば、商品がたくさん積めるように吃水の深いタイプの船を選び、乗員数や砲台の少ない船にしなければならない。戦艦はこの逆にしていけばいいわけだ。

船首像

船首像とは帆船のへさきに付いている彫像のこと。値段が高いほど、嵐に遭いにくいという効果がある。長旅をよくする冒険野郎は、コイツに凝るといい。

帆とマスト

戦艦なら小回りのきく三角帆、外洋にでるなら、スピード重視の四角帆を取り付けよう。場合に応じて変えることもできる。改造費は、そんなに高くないぞ。

材質

船のパーツの中で、もっとも重要な部分だ。ここで無理をしてでもいい素材を使っておこう。丈夫な船は、戦艦にしろ商船にしろありがたいものである。

武装

新造すると、砲台の搭載スペースを設定できる。武器は、射程の長いカルバリン砲か、強力なカノン砲がいいだろう。好みに応じて選択してくれ。

そして中盤攻略のポイント

艦隊を組むようになり、アイテムもそろえ、資金も余裕がでてくると、地中海では満足しなくなるはず。うんと遠出したくなるのが冒険野郎のサガというものだ。

また、商人や王様からの依頼もかなりキツくなっているはず。たとえば地中海周辺では売っていない特産品を頼まれたりする。

そんな依頼もマユひとつ動かさず、むしろふたつ返事で引き受けるのが海の男だ。遠洋航海は危険がついて回るが、そういった危険を楽しめるようになれば、それは真の冒険家といえるだろう！

それぞれの人生

闘いの人生

⬆憎っくき敵国の艦船は、１隻残らず叩き潰せ！　いやー、正義って大変だぜ。

海の男の荒くれ人生を経験したい人は、もうかたっぱしから他国の艦隊を攻撃してやろう。ガレオン船の２隻もあれば、大丈夫だ。

船員の数は常にマックス、艦船はすべて戦艦使用でギルドでは強力な武器や彫像、護符を買いあさり、食料や水すら敵から奪い取れ！

ポルトガル艦船以外は、すべて敵だ。やるからには徹底すべし。

商いの人生

⬆頼まれた仕事はサッとこなす。名声も上がるし、金貨も貯まってウハウハ！

金貨をせっせと貯めているうちに、商売の楽しさを覚えた人は、大規模な商船隊を組織しよう。武装や船員の数は極力抑え、積荷スペースをめいっぱい広げるのだ。

そうすれば、小さな港なら１回の売買で相場がガラリと変わってしまうだろう。ああ、ビッグビジネスの快感。問題は、貯めた金貨の使い道だろうな……。

冒険の人生

見知らぬ大陸を求めてか、はたまた莫大な富を探してか、大海原をさまよう冒険旅行だ。

嵐が襲い、浅瀬に座礁しても、その冒険は終わらない。水や食料のストックは多めにすること！

⬆いかなる危険も恐くはないぞ！　だってセーブできるもん。……それズルイ。

大海戦時代

さて、効率よく海戦に勝利するにはどうしたらいいか。

まず、お互いの戦力を確認して、絶対に勝てる相手と戦うように心がけること。小型船しかないうちは、海戦など考えずに、真面目に商売に精をだすこと。

もし、戦いを仕掛けるのならば、風上から仕掛けるといい。また、ギルドで売っている武器や護符の威力は、なかなか侮れないのだ。高いヤツを買っておくこと。

船の修理や船員の補充はこまめに行なうのも忘れてはならない。

ヨーロッパ・アメリカ大陸・地中海沿岸・アフリカ大陸

大航海時代マップ大公開だい!

① リスボン(ポルトガル同盟国) ―― A
―― B
経済価値　800　工業価値　800 ―― C
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　武器　砂糖 ―― D

A……その港の名前と、どこの港に属しているかが示してある。中立港に、経済や工業の投資をすることで支持率を上げて、ポルトガルの支持が80パーセント以上になればその港はポルトガル同盟国になるのだ。
B……その港の経済繁栄度を表わしている。投資することによって、数値を上げることが可能だ。
C……その港の工業繁栄度を表わしている。投資することによって、数値を上げることが可能だ。
D……その港で扱っている商品の品名が示してある。めずらしい商品はチェックしろ！

地中海MAP

① リスボン(ポルトガル同盟港)
経済価値　800　工業価値　800
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　武器　砂糖

② ゼビリア(イスパニア同盟港)
経済価値　950　工業価値　950
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　武器

③ アルジェ(中立港)
経済価値　145　工業価値　138
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物

④ チェニス(中立港)
経済価値　88　工業価値　97
商品　オリーブ油

⑤ バレンシア(イスパニア同盟港)
経済価値　361　工業価値　289
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　武器　羊毛

⑥ マルセイユ(中立港)
経済価値　382　工業価値　380
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　武器

⑦ マジョルカ(中立港)
経済価値　275　工業価値　239
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　穀物

⑧ ナポリ(中立港)
経済価値　288　工業価値　309
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　羊毛

⑨ ピサ(中立港)
経済価値　305　工業価値　320
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　美術品

⑩ ジェノア(中立港)
経済価値　311　工業価値　200
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物

⑪ ヴェネチア(中立港)
経済価値　340　工業価値　210
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　陶磁器

⑫ イスタンブール(イスラム同盟港)
経済価値　820　工業価値　820
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　武器　美術品

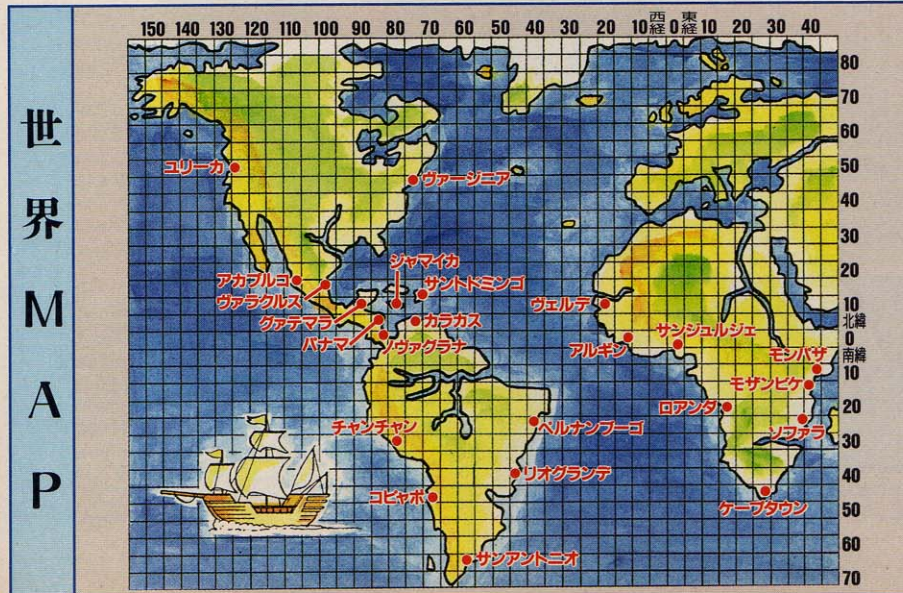
⑬ トレビゾント(イスラム同盟港)
経済価値　174　工業価値　166
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物

⑭ アゾフ(イスラム同盟港)
経済価値　233　工業価値　219
商品　乳製品　穀物

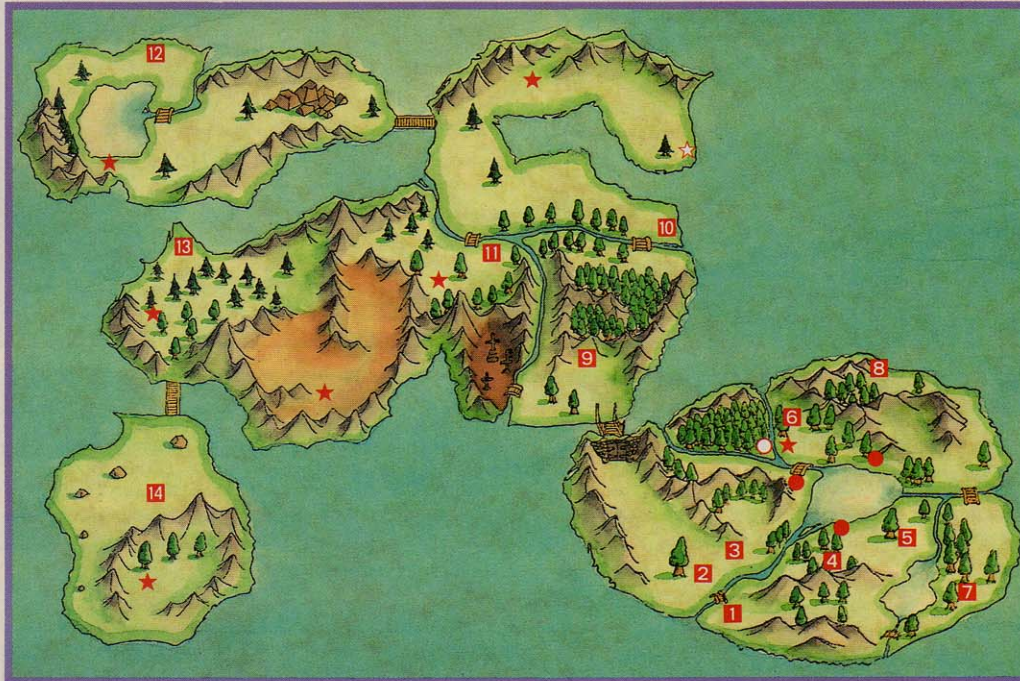
⑮ アレクサンドラ(イスラム同盟港)
経済価値　353　工業価値　256
商品　オリーブ油　ワイン　綿織物　武器　綿

⑯ ボルドー(中立港)
経済価値　333　工業価値　399
商品　乳製品　穀物　綿織物　武器　ワイン

⑰ アントワープ(中立港)
経済価値　395　工業価値　356
商品　乳製品　穀物　綿織物　武器　陶磁器

⑱ ロンドン(中立港)
経済価値　315　工業価値　437
商品　乳製品　穀物　綿織物　武器　羊毛

ランダーの冒険Ⅲ

闇に魅せられた魔術師

『ディスクステーション』から生まれた『ランダーの冒険』がパワーアップして帰ってきた。今回の徹底解析は、クリアーまでの道のりをガイドツアー形式で紹介していく。便利な特技早見表もあるぞ。

『ランダーの冒険Ⅲ』は、『ディスクステーション』から生まれた、同シリーズの3作目にあたるRPGだ。ただ、今回は1作目の続編として作られており、その舞台は前作から数百年後の世界が舞台になっている。前作で勇者ランダーが魔界の帝王ヴァールを封印したことも、いまでは伝説上の出来事になっているのだ。

物語のほうは、謎の魔術師ネビロスが前作で封じ込めたヴァールを復活させたところから始まる。国の将来を憂えたアランとその仲間たちが、伝説の勇者ランダーの意志を受け継いで魔物退治のために冒険をすることになるのだ。

ところで、今月の徹底解析は少し趣向を変えてレイアウトを組んでみたぞ。題して、〝アトラス王国ガイドツアー〟だ！

これは、アランたちが冒険の先先で訪れる街を順番に紹介していき、さらにその街で起こるであろうさまざまなイベントを一緒に載せていこうというものなのである。

現在自分はどの辺りまで来ているのかということも、上のアトラス王国の全体地図と街の番号を見ればバッチリ。また、街ごとにチェックポイントを設けてみたので、やり忘れたことがあるんじゃないかなと思った人はここを読んでみてほしい。シナリオもそれほど難しくないので、ここはゆったりと観光気分でゲームを解いてみよう。

☗幽霊のようなものと接触しなければ、ドンドン先へ進むこともできちゃうぞ。

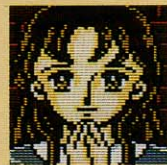
冒険の仲間たち

アラン

20歳になったばかりの正義を愛する若き剣士。父のルイスのような強い剣士になるのが夢だ。本編の主人公。

グレイン

アトラス王直属の兵士で、何事にも恐れず向かっていく強い意志を持っている。序盤は頼もしい仲間になるはず。

ソフィア

戦闘のサポートをしてくれる19歳の女の子。最初は病気のために声を出すことができない。テレパシーを使う。

エミール

看護婦として働いている20歳の女の子。治療を受け持つ。アランの幼なじみという点をチェックしておきたい。

アミス

25歳の女戦士。数々の武器や防具を装備することができ、攻撃力もある。古代文字が読めるのは彼女だけだ。

歴史の重みを感じる王国内の優雅な街並み

1 のんびりしたい気分を味わいたいなら サンタルク

アランの生まれ故郷がここ、サンタルクだ。アトラス城が近いためか治安もよく、人々は平和に暮らしている。また、旅の途中に傷ついたらこの街に住むアランの両親の家に行ってみよう。喜んで泊めてくれるはずだぞ。街の北東にはキングオークが住むといわれるイルナの洞窟がある。アランの最初の使命はこのキングオークを倒すことだ。ちょくちょく御両親にもアランを会わせてあげよう。

★CHECK POINT
●キングオークを倒すことができたか？
●エミールを仲間にしたあと、この街に来たか？

2 威厳を漂わせるアトラス王国の象徴 アトラス城

アトラス城は王国の中心に位置する所に建てられている。国王アトラスのお膝元でもあり、城には直属の親衛隊がつねに城の警備を行なっている。そのため魔物から襲われることはまずないのだが、最近、王家の宝石が何者かに奪われるという事件が起きた。この事件によって城内の警備は一段と厳しくなっているようだ。

王家の宝石をすべて取り戻せば、どの街でも移動することができるアトラスの笛と通行証がもらえるはずだ。また、何かあるたびに国王に謁見することを忘れないこと。仲間のアミスに会えるかも……。

★CHECK POINT
●5つの王家の宝石をすべて取り戻したか？
●アトラスの笛は捨てても何度でももらえるはず
●エミールを仲間にしたあと、城に行ったか？
●アミスが無実の罪だということを証明したか？

3 ロマンを感じさせる活気あふれた城下町 リオネ

ここは、アトラス城からすぐ北にある城下町だ。盗まれた宝石について街の人々に聞いてみよう。吟遊詩人のフェリアスが有益な情報を伝えてくれるはずだ。装備をここでそろえておくのも悪くない。

★CHECK POINT ●バラムの隠れ家でトパーズを見つけたか？

4 緑深い森と山々。自然と共に暮らしてみる コーラン

この街に来る前に、リオネの街でフェリアスからソフィアの話を聞いておいたかな？ 彼女は人の心が読める特殊な技能を持っているから、ぜひ捜してあげよう。そうそう、人助けもしてあげること。

★CHECK POINT ●ソフィアを仲間にしたか？

5 白い屋根、白い壁。純白の輝きに映える セイラン

街の人々の間では、近ごろ南の湖に怪物が棲みついたという噂でもちきりだ。湖の中に不気味に光るものを見たとか、怪物の卵がふ化したものだとか、いろいろなデマも流れ人々は不安にかられている。この不安を取り去るには湖の底に潜って調べてみる以外になさそうだ。ただ、湖の底を調べるにはダイブ（素潜り）の技能がないとできない。コタンに素潜りの名人がいるから、頼みに行ってみよう。

★CHECK POINT ●エメラルドを見つけることができたか？

6 広大な森のそばにたたずむ情緒あふれる街 コタン

コタンにいる素潜りの名人とは、じつは女性。彼女はペトの街の近くの海岸でなくしたペンダントを探している。海岸の魔物が持っているので取り返してあげよう。また、街の西にある迷いの森に行くことも忘れずに。話によればこの森にある不思議な泉の水には、どんな病気でも治せる力があるそうだ。ソフィアの病気も治るかも。

★CHECK POINT ●マリンにダイブの技能を教えてもらえたか？

7 黄金色に輝く草原のまぶしさが豊かさの証明 ペト

ペトの街にはすごいお金持ちがいるらしい。しかし、どうやってお金を儲けているのかは謎である。でも、だいたい働きもしないでお金を儲けているなんてどうせ裏で悪いことをしてるに違いないのだ。

★CHECK POINT ●ダイアモンドをジャイルから取り返したか？

8 めずらしい品々はマイトで！ 商業の盛んな街 マイト

マイトの街には、質のいい武器や防具がある。西の山に棲むグリフォンを倒すためには、ここで装備をかためてみるのもいいだろう。ところで、湖のほとりにあるレナの教会でお祈りをしてみたかな？ 3ヵ所ある教会すべての場所でお祈りすると、水の精霊"レナ"に会う資格がもらえる。レナはコーランの北の湖にかかっている橋の先で会うことができるぞ。水の魔法は強力だから必ず教えてもらおう。

★CHECK POINT
●ダイヤモンドとサファイアを手に入れたか？
●3ヵ所あるレナの教会をすべてまわったか？
●水の精霊"レナ"に水の魔法を教わったか？

9 ロマンチックな街の雰囲気に恋人は酔う アミルセン

最初に街にたどり着くとき、明らかにこの街の異常さに気づくはずだ。人の姿はなく、あるのは何かにおびえているような石像だけなのだから。どうやら、人々は魔物によって石にされているらしい。

★CHECK POINT ●メデューサを倒して人々を助けたか？

10 旅する人に安らぎを与えてくれる優しい街 ラーサス

アミルセンの人々をもとに戻すには、この街の南にある森に住む、魔法使いのナジャの助けが必要だ。ナジャの話だと、この原因はアミルセンの西にあるメデューサの墓場からメデューサが復活したためらしい。メデューサを倒すには魔封じの鏡が必要だが、じつはそれだけでは倒せない。ナジャの話をよく聞くこと。また、街にあるルドの屋敷に入れないと思うが、ここはかなりあとで入れるはずだ。

★CHECK POINT
●南の森に住む魔法使いナジャに会ったか？
●魔封じの鏡と試練の指輪を手に入れたか？
●ルドを倒してアミスの無実を証明したか？

11 グルメも納得!? イーグルの肉が名物だ

この街の病院には、アランの幼なじみのエミールが看護婦さんの見習いをしているはずだ。メデューサを倒すことができれば、彼女も仲間として加わってくれるはずだ。石化や麻痺した仲間を治せるので早めにパーティーに入れておきたい。この街はゲーム終盤になると一番重要な拠点になる街だ。イーグルの肉を買っておこう。

★CHECK POINT
●街の病院に行ってエミールと会ったか？
●メデューサを倒してエミールを仲間にしたか？

12 湖畔の風が薫る、エレガントな香り漂う港街 シェル

シェルは、おもに海産物で暮らしをたてている港街だ。ところが、最近になって9本の首をもった大蛇ヒドラが、漁に出る船乗りを襲い人々を苦しめているという。

ヒドラは簡単に倒せるんだけど、じつはそのあとが問題。水の男爵フォカロスが仲間をさらってしまうからだ。ひとり残されたアランは仲間を助けるために海底奥深くにある城に行かなければならない。

ダイブの技能を持つアランでも潜れないほど深い場所に、その城はある。風の精霊の力を借りれば、どんな深い海でも平気で潜ることができるんだけどねえ……。

★CHECK POINT
●仲間を４人そろえて来たか？
●"空気のもと"を風の精霊シルフにもらったか？
●フォカロスを倒すことができたか？

13 厳しい自然の中で暮らす人々の心を感じる ハルコン

砂漠地帯を抜けて平原を北上していくと、この街にたどり着くだろう。ここは東の山に住んでいるキメラがちょくちょく街を荒しにやってくるためか、街の人々の間では「自分の身は自分で守るしかない」という自己防衛の考えが深く根付いている。弱い者はキメラに食い殺されてしまうという事実が、人々を強くさせているのだろうか。ハルコンに来たら、まず宿屋に泊まってみよう。何かが起きるぞ。

★CHECK POINT
●宿屋でアミスをかくまってあげたか？
●東の山に住むキメラを倒したか？

14 リゾート気分を満喫できる南海の孤島 フォーレン

アトラス王国最果ての街、フォーレン。ここは別名"風の街"とも呼ばれ、空気を自由に扱える風の精霊"シルフ"を呼び出す風の巫女がいることで知られている。フォカロスにさらわれた仲間を救い出すには、風の精霊の力を借りなければならないのだ。しかし、風の巫女であるシルフィーは重い病にかかっている。彼女を治すには、南の山に囲まれた狼の森の中にあるセイロンの木の実が必要。戦いをなるべく避けつつ、狼の森へ向かおう。ひとり旅の無理は禁物だ。

★CHECK POINT
●狼の森でギリアンから木の実をもらったか？
●シルフィーの病気を治してシルフと話したか？
●狼の森にもう一度行ってみたか？

特別にヒントを大公開!!

Q：魔封じの鏡を使ってもメデューサを倒せないのですが。

魔封じの鏡は確かにメデューサの石化攻撃を防ぐためのものですが、すでにその魔力は消えてしまっています。魔力を取り戻すためには、ナジャの家から北西にある塔に行き、魔力を回復させる試練の指輪を使う必要があるでしょう。

Q：石は全部でいくつあるの？

はい、全部で7つあります。これらの石はヴァールの手下を倒すことで手に入れることができます。

メデューサの姉妹→琥珀の石
キメラ→黄色の石
ネクロマンサー→銀の石
フォカロス→青の石
ミノタウロス→白の石
ダークドラゴン→黒の石
サラマンダー→赤の石

以上7匹。ただし、これらの手下は人間界にいるとは限りません。

Q：石碑の意味を教えてください。

石碑は全部で8つあり、このうち7つはランダーを復活させる方法を書いたものです。魔物を倒したときに得た7つの石をある順番に並べるとランダーが復活するようになっているのだ。どの順番かは教えてあげないけど、8つの石碑の内容をここに載せておきます。

●シェル南西［暗黒、それはすべての始まりのあとに現われる］
●オリーヌ北上［青い空は白き光の前につくられるもの］
●オリーヌ南下［黄色は世界の終わりに］
●砂漠［銀色はすべての始まり］
●ハルコン［琥珀は世界の安定を］
●フォーレン［白き光とは黒と正反対の世界にあるもの］
●魔界［3］、［か］、［あ］
●コタン南西……石碑にはヴァールの封印方法が書かれてある。

特技一覧

特技とは、各キャラクターが個々に使える特殊な能力のことだ。これは魔法のようなものだと考えて差しつかえないだろう。一覧表としてまとめたのでぜひ活用してくれ。

名称 系列	(a)特技の説明 (b)その効果がおよぶ対象 (c)MP消費量	アラン	グレイン	ソフィア	アミス	エミール
ストアー STORE系	(a)力をためて攻撃力を上げる (b)自分ひとり　(c)3	○	–	–	○	–
オールストアー STORE系	(a)全身で気を出し攻撃力を上げる (b)仲間全員　(c)10	–	○	–	○	–
リトルヒール HEAL系	(a)体力を100ほど回復させる (b)仲間ひとり　(c)6	–	○	○	–	○
オールヒール HEAL系	(a)体力を100ほど回復させる (b)仲間全員　(c)12	–	–	–	–	○
メニーヒール HEAL系	(a)体力を完全に回復させる (b)仲間ひとり　(c)14	–	–	–	–	○
ラストヒール HEAL系	(a)体力を完全に回復させる (b)仲間全員　(c)30	–	–	–	–	○
ウインドカッター WIND系	(a)風のカマイタチで敵を切り裂く (b)敵一匹　(c)4	–	–	○	–	–
ホールウインド WIND系	(a)台風を発生させ敵を吹き飛ばす (b)敵グループすべて　(c)6	–	–	○	–	–
ウインドストーム WIND系	(a)ハリケーンを呼び敵を切り裂く (b)敵グループすべて　(c)12	–	–	○	–	–
アイスカッター WATER系	(a)氷のカッターで敵を切り刻む (b)敵グループすべて　(c)6	○	–	–	–	–
レナスクリュー WATER系	(a)水の竜巻により敵を切り裂く (b)敵グループすべて　(c)20	○	–	–	–	–
セカンドキュアー CURE系	(a)毒と麻痺にかかった者を治療 (b)仲間ひとり　(c)8	–	–	–	–	○
ストーンキュアー CURE系	(a)石化した者を元の状態に戻す (b)仲間ひとり　(c)10	–	–	–	–	○
キラー KILLER系	(a)成功すれば敵が一撃で倒せる (b)敵一匹　(c)10	○	–	–	○	–
フィジカルガード GUARD系	(a)仲間の受けるダメージが減る (b)仲間全員　(c)12	–	–	–	–	○
マジックガード GUARD系	(a)仲間の受けるダメージが半分に (b)仲間全員　(c)28	–	–	–	–	○
パワーオフ P.DOWN系	(a)敵の攻撃力を減らす (b)敵一匹　(c)4	–	○	○	○	–
パワーロス P.DOWN系	(a)敵の攻撃力を減らす (b)敵グループすべて　(c)7	–	–	○	–	–
ディフェンスオフ D.DOWN系	(a)敵の防御力を減らす (b)敵一匹　(c)4	–	○	○	○	–
ディフェンスロス D.DOWN系	(a)敵の防御力を減らす (b)敵グループすべて　(c)7	–	–	○	–	–
スロー SLOW系	(a)敵の動きを鈍らせてしまう (b)敵グループすべて　(c)8	○	–	–	–	–
ファイアーボール FIRE系	(a)火の玉を吐き出し敵を攻撃する (b)敵一匹　(c)5	–	–	–	○	–
フレイムブレス FIRE系	(a)炎のブレスで敵を攻撃する (b)敵グループすべて　(c)18	–	–	–	–	–
アブソーバー ABSORB系	(a)敵の体力を吸い取ってしまう (b)敵一匹　(c)2	–	–	–	○	–
ヴァールシール RANDAR系	(a)魔法でヴァールを封印する (b)ヴァールのみに有効　(c)0	–	–	–	–	–

魔界への入口―勇者ランダーはどこにいるのか?

4つの石を集めることで、アランたちはついに魔界の入口を通ることができるようになる。いままで冒険してきた世界とはまったく違った、邪悪な雰囲気が漂う魔の世界。魔物たちの強さも半端じゃないが、いまここでヴァールの復活を防がないと世界は闇に包まれてしまうのだ。ただ魔界で登場する敵の中には強力な武器をくれるものもいる。強い武器や防具が入ったら、すぐそちらのほうを装備するようにしよう。弱かったはずのキャラクターでも、一気に前線で活躍するようになるぞ。

しかし、石碑に刻まれている古代文字の内容が本当だとすると、ヴァールは不死身だということになる。伝説の"ランダーの書"、そして勇者ランダーがいないかぎり、アランたちにはヴァールを倒す手だてがないのだろうか……。

さて、そこで気になるのが吟遊詩人フェリアスの存在だろう。彼は最初から最後までアランたちの動向を見守っていたかのようであった。いったい、フェリアスとは何者なのか。そして、勇者ランダーとは本当に実在する人物なのだろうか? ま、この辺りは実際にゲームを進めればわかることだ。

⬆魔界に入ってすぐ北のほうに進めば、この場所にたどり着く。妖精が魔物に襲われているので、ぜひ助けてあげよう。

さあ、ここまで来ればエンディングももうすぐ。物語は一気にクライマックスへと向かって行くのみだ。すべては、伝説を記した石碑に答えが隠されているのだっ!!ランダーはキミのそばにいる。

Mマガはじまって以来の先月号の一大特集でも、
MSX turbo Rのすべては
語りつくすことができなかった。
この限りない可能性を秘めたニューマシンを、
いままたMマガが総力を上げて
徹底的にレポートしてみようと思うのだ。

特集 オール ザット MSX turbo R

CONTENTS

パナソニックのturbo R1号機
FS-A1STをチェックする!

ついに発売されたパナソニックのturbo Rマシン、『FS-A1ST』(価格8万7800円[税別])は、これまでのパナソニックのマシンの伝統を受け継ぎ、ワープロや住所録など、数多くのツールが内蔵されているのだ。そこで今回は、その内蔵ソフトに焦点を当ててみよう。

豊富な内蔵ソフトが魅力のマシンだ

やっとの思いで買った、新しいパソコン。手に入ったら、すぐにでも使ってみたくなるのが人情というもの。そんなとき、内蔵ソフトが充実しているパナソニックのA1シリーズなら、買ったその日のうちから存分に楽しむことができる。ワープロやグラフィックツールのような、ユーザーの需要が多いジャンルのソフトがはじめから内蔵されているからね。A1シリーズが高い人気を集めている秘密は、豊富な内蔵ソフトにあるといっていいんじゃないかな。

パナソニックから発売された最新のturbo Rマシン、FS-A1ST(以下A1ST)にも、その伝統がしっかりと活かされている。従来機にもあったワープロなどはもちろん、turbo RのPCM音源を活用するために、新たにデジトークツールが付属されているのだ。このツールは、PCMで記録した音声データを編集するためのもの。ユーザーが気軽にPCM音源を扱えるようにするための配慮がうかがえるね。

そこで今回は、A1STに内蔵もしくは付属しているソフトのなかから、日本語ワープロとデジトークツールを取り上げて、その機能や操作性などについてレポートする。これからA1STを買ってみようかな、と思ってる人も、もう買っちゃったもんね! という人もぜひ読んでほしい。

↑明かるいグレーのカラーリングがとても印象的な、A1STのボディー。

FS-A1STの主なスペック

●CPU/Z80A(3.58メガヘルツ)+R800(7.16メガヘルツ)●メインRAM/256キロバイト(メモリーマッパーに対応)●ビデオRAM/128キロバイト●VDP/V9958(MSX2+と同様)●DOS/MSX-DOS+日本語MSX-DOS2●プログラム言語/MSXターボ日本語BASIC●サウンド/PSG+FM音源+PCM音源(8ビットPCMサンプリング)●マイク/PCM音声入力用マイク端子および内蔵マイクを装備●映像出力/アナログRGB21ピン+S映像出力+ビデオ+RF●プリンターインターフェース/セントロニクス社準拠●ディスクドライブ/3.5インチ2DD×1台●備考/日本語ワープロ機能内蔵、デジトークツールほかを付属

気軽に使える本格派

内蔵ワープロを徹底解析だっ!

A1シリーズに内蔵されているソフトは? と聞かれて、たいがいの人がまず最初に思いつくのはこの日本語ワープロではないだろうか。内蔵ソフトながら、その機能の豊富さは専門機なみ。コイツを見逃す手はないゾ、というわけで、その使い勝手などについてレポートするぞ。

A1STを起動すると、このメニュー画面が表示される。ここでは1番を選んでくれ。

前代未聞(?)のおしゃべりワープロ

思えば、パナソニックのワープロソフト内蔵型MSXが初めて登場したのは、今からもう5年以上も前のこと。なんと本体に熱転写プリンターをドーンと内蔵してしまったMSXパソコン『FS-4000』のことを覚えている人は、かなり古くからのMSXユーザーか、はたまたオタッキーなヤツでは……。

「あ、知ってる知ってる。ワープロ・パソコンだから、略してワーコンとか呼ばれてたマシンでしょ」

ああ、そういえばそんな話も聞いたことが……。

「でもさー、あれってまだ〝パナソニック〟じゃなくて〝ナショナル〟ブランドで出てたんじゃなかったっけ?」

げげっ。なんでそんなことまで!? まあ、ここはMマガ編集部だから当たり前か。とにかく、まだ単漢字変換だったけど、あのスタイルは斬新だったな。

編集	入出力	文字修飾	ファイル	色指定	けい線
複写	操作	白抜	保存	サイズ	枠・図
移動	書式	斜体	新規	半角	記号
削除	画面分割	太字	追加	全角	登録
全文削除	揃え	回転	削除	横倍角	印刷
検索	インデント	網かけ	初期化	縦倍角	上添字
置換	タブ	下線	文字色	4倍角	下添字

HOMEキーを押すと、このワープロで使える基本機能がズラリと表示される。もちろん、ここで選択することも可能。

文字ごとに表示色を設定したり、白抜きや影つけができるのも特色のひとつだ。

複写などをやろうとすると、明瞭な声で「どこからですか?」と聞いてくる。

と、思わず昔話に花が咲いてしまったところで閑話休題。あれから5年。ハードウェアの性能が上昇するとともに、内蔵ワープロの機能も着実に成長を続けてきた。そして今、最新マシンのA1STの内蔵ワープロに到達したわけだ。

ここで覚えておいてほしいことは、パナソニックのA1シリーズの内蔵ワープロとハードウェアとが、お互いに刺激を与えつつ、ともに進歩していったことである。

MSX2+マシンのFS-A1WXでは、ワープロ専用機特有の〝実行〟とか〝取消〟なんてキーが用意された。当然、内蔵ワープロの操作性をにらんだ上でのことだ。さらに、次のFS-A1WSXの内蔵ワープロはカラー対応になり、同時にカラー印字プリンターが発売された。

そして、A1STの内蔵ワープロ。機能的な面での大きな変化は見られないんだけど、ハードの高速処理機能のおかげで、従来より格段に操作感覚が快適に感じられるようになっている。

おっと、A1STの内蔵ワープロには、忘れちゃいけない特徴があった。そう、声が出るのだ。文書をセーブしようとしたり、文字の検索をしようとしたりするたびに、「よろしいですか?」なんて語りかけてくる。ホームユース向けのワープロ専用機の中にも、さすがに〝しゃべるワープロ〟なんてのはなかったんじゃないかな。まあ、声の出る出ないは操作性と直結しないけど、新鮮な感覚が味わえるぞ。

あると便利な周辺機器

大きな文書を作るときなど、どうしても画面を長時間見つめなければならないことになる。そんなときのために用意しておきたいのが、表示がきれいなアナログRGB端子つきのカラーモニター。パナソニックからは、右の『TH-14G2』が発売されている。のちに紹介する縮小表示モードのためにも、できれば手に入れておきたい。

また、ないと話にならないのがプリンター。内蔵ワープロのカラー印字機能を使うためには、パナソニックの『FS-PC1』が必要だ。このプリンターは48ドット文字で しかもなんと255色のカラー印刷が可能。はがきからB4サイズまでの用紙に対応しているのもありがたい。

カラーモニター

TH-14G2

チューナー内蔵で、テレビを見ることも可能。価格6万円[税別]。

カラープリンター

FS-PC1

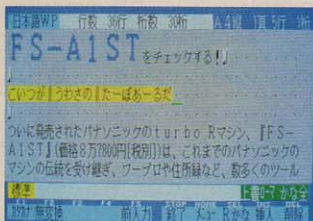
48ドット、255色カラー印字のスグレモノ。価格5万9800円[税別]。

目を見張る変換スピード

それでは、これから内蔵ワープロの機能を検証していこう。

本体の電源を入れると、軽やかな音楽が流れ出し、そして画面には内蔵ソフトの一覧表がパッと表示される。お目当てのワープロには〝標準〞、〝初級〞、〝レッスン〞の３つのモードが用意されているんだけど、この記事では〝標準〞モードを前提に話を進めていくぞ。ちなみに〝初級〞を選択すると、画面の上部に、使用するキーの機能説明が常に表示されるようになる。また、〝レッスン〞は、画面の指示にしたがって、キーボードをたたく練習をするモード。ここで基本操作を覚えることができるのだ。

さて、ワープロが起動したら、さっそく文字を打ち込んでみよう。入力は、かな、ローマ字の両方に対応していて、変換はスペースキー、そして確定は実行キーで行なうことになる。

実際に短い文章を書いてみたところ、変換スピードはかなり速く感じられた。辞書をROMで持っているうえに、turbo Rのパワーもあいまって、なかなか心地よい。

⬆文字の入力中にリターンキーを押すと、文節の区切りの位置を指定することができる。こうすると変換速度が上がる。

少々長い文章を入力しても、あっという間に一括変換してくれるのだ(ちなみに一度に変換できるのは32文字まで)。

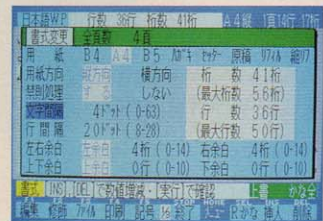
また、変換スピードをさらに上げたり、誤変換を少なくするために、文節の区切りの位置をリターンキーで指定することもできる。慣れないうちはうまく扱えないかもしれないけれど、使いこなせるようになれば編集効率がかなり上がるはずだ。

それから、句読点を入力するだけで自動的に変換を行なうように設定することもできる。こうすると、いちいち変換のたびにスペースキーを押さなくても済む、という利点があるのだ。ただ、この場合、変換させせるつもりがないときでも、ついつい句読点を打ったがために強引に変換されてしまう、ということがままある。変換させたくないときは、句読点を打つ前に確定させておく必要があるわけで、そのあたりは好みの分かれるところかもしれない。

実用性重視の編集機能

通常、１画面に表示できる文字量は31字詰めで８行まで。ふつうに使っているぶんにはこれで問題ないかもしれないけれど、長い文書を作る場合などには、もっとたくさん文字が表示されたほうが編集しやすい。

そんなときのために、文字を縮小して、画面に表示できる文字量を増やすことができるモードも用意されている。このモードに設定すると、通常16ドット角で表示されていた文字が12ドット角になるかわりに、42文字詰めで11行まで表示できるようになるのだ。見映えは悪くなるけれど、心持ち表示スピードも速くなるし、使い勝手はむしろこっちのほうがいいかもしれない。

また、画面を上下に分割して、同じ文書の一部分を参照しながら、ほかの部分の編集を行なうこともできる。これまた長い文書作りには効果的だ。

⬆これが書式設定の画面。はがきやリフィル用紙に印字をすることもできる。

さて、編集機能についてだが、ワープロ専用機にあるような機能はほぼすべて揃っている。とくに文字の検索や置換、複写などの処理スピードはとても速い。

機能の選択は、基本的にCTRLキーとファンクションキーの組み合わせで行なうことになる。しかし、このほかにも、HOMEキーを押すと、使える機能の一覧表が表示されるのだ。もちろん、その中からカーソルキーで機能を選択することもできる。これならファンクションキーの割り当てを覚えていなくても操作できるし、マウスをつなげば操作感覚も快適だ。

イラスト入りの文書も作れる!

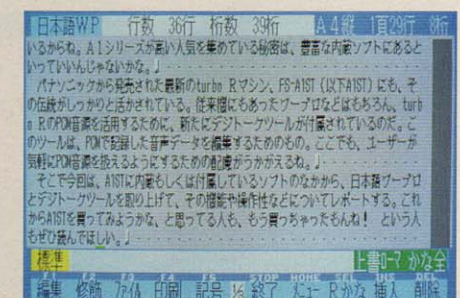
内蔵ワープロの特色のひとつとして、文書の中にイラストを入れる機能がある。もちろんカラー印字にも対応しているので、視覚的にも凝った文書を作ることができるのだ。

ワープロ起動中でも簡単な線や円を描くエディターを使うことができるし、パナソニックのU1ワープロシリーズ用のイメージスキャナーでイラストを取り込むこともできる。さらに、付属のグラフィックツールで描いたカラフルなCGを組み込むことまでできるのだ。

ひとつだけ難をいえば、カラーイラスト入りの文書を印刷するとインクリボンをあっという間に消費してしまうこと。ランニングコストがけっこう高くつくんだよね。

⬆サンプルイラストを文書の中に取り込んでみたところ。

⬆文書を上下分割して編集する、なんてこともできるのだ。

⬆文字装飾には白抜き、斜体、太字、網掛けなどがある。

⬆縮小モードでは、文字の大きさがが12ドット角になる。

文書の印刷や保存処理について

文書に視覚的な効果を出すための表現力の高さ、というのも重要なポイント。その点、内蔵ワープロでは、文書に図形やイラストを組み込むことができるのが大きな魅力だ。

とくにカラー印刷に対応しているのがうれしい。専用のカラープリンター、FS-PC1を用意しなければならないが、組み合わせると大きな威力を発揮する。たとえば、付属のグラフィックツールなどで描いたCGを、そのまま文書に組み込むことができてしまうのだ。ただし、印刷時間がやや長いのと、インクリボンの消費が早いのが少し気になる。

文字の装飾については、白抜き、斜体、太字、網掛けなどがある。けっして豊富だとはいえないけれど、とりあえず必要性のあるものは押さえてあるようだ。また、文字の大きさは4倍角までだけど、最近のワープロ専用機のほとんどに搭載されているスムージング機能(拡大した文字をギザギザなしで印字する機能)にも、もちろん対応している。

さて、文書を保存するときには、たくさんの記録方式が用意されている。項目が多いだけに初心者にはちょっと複雑かもしれないけれど、そんな場合は、ファイル形式を〝標準〟に指定しておけば問題はないだろう。

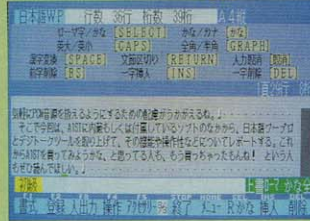
ファイル形式にはこのほか、パナソニックの過去のワープロ内蔵型MSXで作成したファイルとの互換性を持たせたものや、PC-9801などの他のパソコンとの間でも、データのやりとりをすることができるテキスト形式などが用意されている。ただし、標準以外のファイル形式を選択した場合は、図形のデータや罫線などが記録できなかったりするなど、いくつか機能が制限されることがあるので、注意が必要だ。

初めてでも大丈夫

いくらワープロが一般家庭にも普及するようになったとはいえ、まだ触れたこともない、という人も多いに違いない。とくに、初心者にとってはまずキーボードという大敵が待っている。でも、おかげでワープロの恩恵を受けられないまま、というのはあまりにも悲しい。そんな人たちのために、〝ワープロ・レッスン〟〝ワープロ・初級〟というのがある。

〝レッスン〟は、画面に表示された文章をなぞるように、キーボードをたたいていくもの。ここでキーの役割や配列を覚えておきたい。

〝初級〟では、画面の上部に、使用するキーについてのガイドが表示される。

➡〝レッスン〟の画面。例文を打ち込むことによって、キーボードの使い方を初歩の初歩から学ぶことができる。

⬅画面の上部に、特殊な働きをするキーの一覧表が出ている〝初級〟の画面。操作にまだ慣れていなくても、安心して使える。

ホームユースを意識したワープロだ

最後に、ここまで紹介してなかった機能の説明をしよう。

まず、英文ワープロ機能。文字の間隔の均等割り付けや、単語がふたつの行にまたがってしまわないように調整することができるようになっている。

また、ちょっとした電卓機能や、カレンダーや時計を表示する、なんて機能もあるのだ。

さて、ここまでずっと内蔵ワープロの機能を検証してきたわけだけど、使ってみた感じとしては、パソコン用のワープロソフト、というよりも、むしろワープロ専用機に近い印象を受けた。それは、実行キーや取消キーがあるせいでもあるし、パナソニックのワープロ専用機、U1シリーズの仕様が下敷になっている、ということもあるだろう。

しかし最大の要因は、ホームユースのワープロ、ということを大前提に作られているからにほかならない。そのために、操作性を専用機に近づけて、機能も一般家庭向けに考えられているのだ。

もちろん、グラフィックツールで描いた絵を組み込めたりするなど、パソコンならではの機能も、ちゃんと用意されている。たんなる内蔵ソフト、と片付けてしまうにはもったいないワープロだ。

そのほかの内蔵ソフトにも注目してみよう

内蔵ソフトには、ワープロのほかにも、簡単なデータベース機能を持ったソフトがいくつか用意されている。

まず、〝アドレス〟や〝ネームカード〟は、いわば住所録やネームホルダーのようなもの。住所や氏名、電話番号などのデータを簡単に整理できるように工夫されていて、フロッピーディスクにデータを保存できるようになっている。それに、はがきやリフィル用紙、タックシールなどにも印字できるのがうれしい。

また、〝AVラベル〟は、ビデオやカセットテープ、フロッピーディスクの内容を管理するためのソフトだ。作品のタイトルや記録時間、内容などを簡単にまとめることができ、専用のラベル作りにも威力を発揮してくれる。

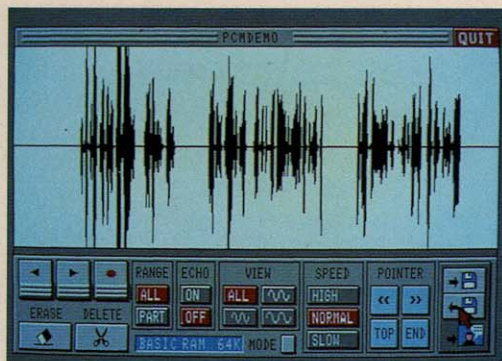
〝フリーカード〟は、自分で項目を作ってデータを管理することができるソフト。自分でレイアウトを決めて印刷することができるので、バリエーションに富んだカードを作れるぞ。

⬆フリーカードは、自分で項目を決めてデータを管理することができるのが魅力。いろんな用途が考えられるね。

⬅ビデオやフロッピーディスクなどの管理に便利なAVラベル。AVといってもアダルトビデオを扱う必要性はない。

音声の編集が自由自在にできる!

デジトークツール

最近は、しゃべる機械に出くわすことが多くなった。自動販売機にコインを入れたら、いきなり「いらっしゃいませ」なんて声が響きわたって、ドッキリ！　という経験がある人も多いだろう。『デジトークツール』は、そんなドッキリ感覚がたっぷり味わえるツール。音声の録音、再生、編集が自在にできちゃうのだ。これで友達を怖がらせてあげよう。

⬆操作は簡単だけど、けっこうマニアックなこともできるのだ。

PCM音源を活かすためのツールだ

turbo Rから新しく搭載されたPCM音源は、音の信号を分解して、そのひとつひとつの大きさをデジタル信号によって記録する方式のもの。原理的にはCDの記録方式といっしょで、自然の音を容易に記録できるのが魅力の音源だ。

このPCM音源はBASICのコマンドを使っても録音、再生させることができるんだけど、ふつうに録音させると、どうしてもゴミやムダな部分ができてしまう。そこで、記録した音をオーディオテープ感覚で編集、加工するためのツールとして、このデジトークツールが付属されたわけだ。

このツールを使うと、記録した音声に、不要部分の削除や別の音声との合成など、さまざまな編集をすることができる。最大でも20秒間しか録音できないし、音質もさほど優れてはいないんだけど、使ってみるとこれがなかなかおもしろい。A1STを手に入れたら、ぜひいじってみてほしい。

record 録音

録音は、テープレコーダーとほぼ同じ感覚で行なえる。便利なのは、音声の入力が感知された時点から自動的に録音を開始してくれること。おかげでムダなく録音することができるわけだ。

録音は内蔵マイクのほか、背面の音声入力端子からも行なえる。録音中の音声を同時にモニター再生することも可能だ。また、特定の部分だけ録音し直す機能もある。

edit 編集

デジトークツールの本領が発揮されるのが多彩な編集機能。画面に表示されている音声の波形データをもとに、いらない部分を取ったり、無音部分を設定したり、といった処理が簡単に行なえるのだ。

また、ディスクにセーブした音声データを、メモリー上の音声データと合成する機能もある。その気になれば、かなり凝った音を作ることもできるんじゃないかな。

⬆まず、録音する範囲を指定してやる。

⬆音声が感知されると録音が始まるのだ。

⬆波形の一部分を拡大してみたところ。

⬆不要部分をカットすることも可能だ。

play 再生

再生モードも凝っている。再生スピードを3段階に調整することができるほか、エコーをかける機能も用意されている。

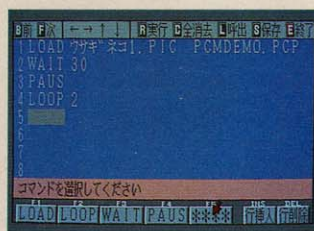
おもしろいのが逆再生機能。テープを逆回転させるような感じで、おしりから逆方向に再生させられるのだ。エコーと併用するとわけがわからなくて笑える。

⬆部分的に再生してみるとおもしろい。

⬆再生スピードは3段階に調整できる。

作成したデータの活用もラクチン

デジトークツールで作成したデータは、簡単なBASICプログラムを組むだけでそのまま活用することができるようになっている。プログラムの組み方については、112ページからの記事に詳しく書いてあるので、そっちのほうを見てね。

また、グラフィックツールなどで描いた絵と合わせて、紙芝居のようなものを作る機能もある。絵を表示する順番や表示時間などを決めるコマンドが用意されていて、その組み合わせでシナリオを作っていく形式。あまり複雑なものはできないけれど、設定はしごく簡単だ。しゃべる4コママンガみたいなものを作るとおもしろいかも。

⬆5種類のコマンドを組み合わせて作る。

MSXフェスティバル'90 turbo R TOUR

●主催
Panasonic
●協賛
ソフトメーカー約20社
●特別協賛
MSXマガジン
MSX-FAN

またまた年末恒例のイベントの季節がやってきた。今年は話題のMSX turbo Rの登場もあって、例年以上の盛り上がりを見せることは確実。一刻も早く最新情報を手に入れたい人は、最寄りの会場に集まれー!

もうすっかりおなじみとなった、パナソニック主催のMSXフェスティバル。全国のMSX ユーザーと、ハードメーカーやソフトメーカー、雑誌の編集部、そしてMSX関係商品を取り扱っている全国のショップとが、仲良く交流し合うことが目的で始まったこのイベントも、今回ではや……えーっと、何回目だったっけ。とにかく、イベントはいつも大盛況。MSXユーザーはもちろん、そうでない人にも楽しめるイベントとして、いまや完全に定着した感じだ。

今回のイベントの最大の目玉といえば、なんといってもturbo R。これまでMマガ誌上でもさんざん、速いぞ速いぞと書いてきただけに、気になってしかたがなかった人も多いんじゃないかな。そんなキミたちのために、今回はどの会場でもturbo Rが大量に展示してあって、だれでも自由にその機能を体験することができるようになっているのだ。自分の目でturbo Rのパワーを確認することができるなんて、またとないチャンス。これだけでも、会場に足を運ぶ価値は十分にあるね。

もちろん、これまでのイベントと同様に、これから発売される期待の新作ソフトがプレーできるスペースもバッチリある。turbo R対応の『FRAY』や『シード オブ ドラゴン』はもちろん、もしかしたら、まだ姿の見えない謎の超新作ゲーム、なんてのもあるかもしれない。それは実際に会場へ行ってのお楽しみだ。

さて、イベントの華といえばステージだね。今回も多彩なステージが繰り広げられそうなのだ。

最初のステージは、turbo RのPCM録音機能を活かした、音声吹き替えコンテストだ。これは、会場に来てくれたみんなの中から、我こそはモノマネ王者だ! という人を募って、ステージでモノマネをしてもらい、その音声をturbo Rに再生させて、採点するコーナーなのだ。

そしてふたつ目は、あの人気声優、古谷徹さんが参加した、店頭用デモソフトのナレーション録音風景のビデオ上映。いろんなアニメ番組でおなじみの古谷さんが、turbo Rについてメッセージを送ってくれるのだ。詳しい内容については左のコラムを参照してね。

さて、わがMマガ編集部と、Mファン編集部では、前回のイベントで開催したMSX大賞で、みごと大賞に輝いた作品を発表する。さすがに厳しい選考の末に選ばれただけあって、レベルが高いぞ。

そのほかにも、当日会場に来てくれた人全員が参加する恒例の大ビンゴ大会や、協賛ソフトメーカーによる楽しいステージがめじろ押し。BIT²は注目のMIDIサウルスを使ったコンサートを行なう予定だし、ステージから少しも目が離せなくなりそう。また、ステージの最後にはturbo R講習会なるものを開いて、キミたちからの質問を受け付けてくれるそうだ。

最後にとっておきの情報を。各イベント会場で、FS-A1STのモニターになってくれる人を募集するそうなのだ。これはもう、なにがなんでも行くしかないね。

古谷徹さんも参加するぞ!

右の写真は、FS-A1STの店頭用デモソフトのためのナレーション録音風景。そう、あの人気声優の古谷徹さんがナレーションを担当してくれたのだ。

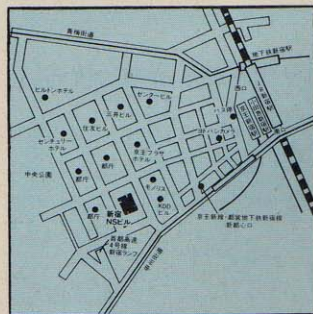
じつは、古谷さん自身、活発なMSXユーザーのひとり。各イベント会場にビデオでメッセージを送ってくれるほか、東京会場では直接会場に来て、なんと声優吹き替え講座をやってくれるそうだ。

さらに、会場で配られるイベントディスクにも秘密がある。これを使ってA1STの内蔵ワープロを起動すると……、これは内緒。

↑古谷さんは、turbo Rがすっかりお気に入りのようすだったぞ。

全国7大会場で行なわれるイベントのスケジュール表だ!

地域	開催会場	日程	開催時間	電話
大阪	ABC エキスタ 大阪ターミナルビル15F	11月18日(日)	10:00~17:00	03-5388-6096
広島	ダイイチ パソコンCITY 4Fイベントホール	11月23日(金)	10:00~17:00	082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	12月2日(日)	10:00~17:00	092-781-7131
神戸	せいでん 三宮本店 南館カーサ 8Fメンバーズサロン	12月9日(日)	10:00~17:00	078-391-8171
札幌	そうご電器 YES SAPPORO 5Fイベントホール	12月16日(日)	10:30~17:00	011-214-2850
東京	新宿NSビル B1F中ホール	12月23日(日)	10:00~17:00	03-5388-6096
名古屋	テクノ名古屋 特設会場(大同生命ビル6F)	12月27日(木)	10:00~17:00	052-581-1241

東京会場の場所はココ!

#『サーク』の世界が楽しめるRPG風アクションゲームだぞ

FRAY
フレイ

あのアクションRPG『サーク』の外伝として作られたこの『フレイ』は、見た目はRPG仕立てなのに中身はしっかりアクションしているというちょっと風変りな作品だ。かわいいフレイちゃんの活躍に期待しよう！

■マイクロキャビン MSX2/TurboR別売(2DD)7800円［税別］

今月の徹底解析に入る前に、ここでちょっとごめんなさいの記事です。先月号の特集をはじめとする11月号のMSX マガジンでフレイに関する紹介部分のタイトルがすべて『フレイの大冒険』となっていますが、これは広告を見てもわかるように『FRAY(フレイ)』の誤りでした。関係者にご迷惑をおかけしたことをお詫びします。

ちなみにフォローのつもりで書かせてもらうと、フレイの大冒険というタイトル名は、じつは企画段階で使われていた名前。つまり、本来は表に出ることのない幻のタイトルだったわけなんですね(あ、フォローになってないか……)。

このフレイ、開発当初からサークの番外編として制作されただけあってか、サークの持つ雰囲気や世界観を徹底的に参考にして作られているようだ。シナリオのほうもサークとサークⅡの間の話という形をとっているので、違和感は感じないはずだろう。

ただ、実際にフレイをプレーしてみると、やはりそのゲームシステムのあまりの違いにとまどうかもしれない。これはフレイがアクションRPGではなく、あくまで縦スクロールのシューティングをメインにおいたアクションゲームとして考えられているからなのだ。

そう考えてみると、面ごとに用意されたさまざまな仕掛けや各面の最後に待ち受けるボスキャラの存在も、サークが持っていたアクション性の要素を拡大解釈したものだとも思える。もうひとつのサーク、それがフレイなのである。

⬆メニュー画面。画面の雰囲気はRPGなのに、中身はアクションゲームなのです。

ジャンプ

自分の身長の2倍までの高さまで飛ぶことができる。何かの上に乗ってジャンプすると、さらに高く飛ぶことができるのだ。敵の当たり判定も高低差がある。

フォースパワー・ショット

ショットボタンを押しっぱなしにすることで、フレイがフォース(気合い？)をチャージする。ロッドの装備に関係なく、最強の光弾が発射される。対ボス用。

ROD

ロッドとはフレイが通常攻撃するときに使う武器を指す。一度店で購入すれば、半永久的に使用が可能。好みで選ぼう。

マジカル・ロッド

フレイが最初から持っているロッド。威力もなく、敵との当たり判定がとてもシビア。早くべつのロッドに買い換えよう。

アロー2・ロッド

光の矢を2本前方に飛ばすことができる。広い範囲に有効だが、それはつまり、集中攻撃ができないという欠点にもなる。

アロー4・ロッド

光の矢を4本、前方に飛ばすことができる。矢が左右に広がるのはいいのだが、そのぶん隙間は広がり敵に当たりにくい。

ファイア1・ロッド

火炎弾を前方に発射する。威力もそこそこあるし、何よりも当たり判定が大きいのが魅力だね。買って損することはない。

ファイア3・ロッド

火炎弾を3つも前方に発射することができる。一番使いやすいロッドだろう。通常はこれを使っていれば大丈夫なのだ。

サイド2・ロッド

光弾を真横に発射する。横からの攻撃にはめっぽう強いが、前後からの攻撃にはまったくの無防備と言っていいだろう。

サイド4・ロッド

こちらは横と斜めの4方向に光弾が飛んでいくタイプだ。サイド2・ロッドよりはずっと使いやすいものになっている。

ローリング・ロッド

光弾が円を描いて前方に飛んでいく特殊なロッド。時と場所を選んで使わないと意味がないだろう。巨大な敵に有効か？

MAGIC

フレイのウリのひとつが、このスクロール(巻物)による魔法攻撃だ。画面を見ればわかるように、すべての魔法には派手な演出がされている。スクロールによる魔法攻撃は1個につき1回しか使えない(使うとなくなる)ことを忘れずに。

ファイア1

フレイから走り出た火炎が一番近くにいるモンスターに襲いかかり、焼き滅ぼす。

ファイア2

ふたつの火炎でモンスターを焼き滅ぼす。2匹しか倒せないのがとっても残念。

ファイア5

5つの火炎がモンスターに襲いかかる。5匹まではほぼ確実に倒すことができる。

ライトニング・ボルト1

1匹のモンスターめがけて天空から雷が落ちる。空を飛ぶモンスターにも有効だ。

ライトニング・ボルト3

天空から3つの雷がモンスターめがけて落ちる。彼らに避けるすべはないのだ。

ライトニング・ボルト5

電撃系では最強の魔法。5つの雷がモンスターを直撃するのだ。これは効きます。

ファイア・ウォール

前方に火炎のカベを作りだす。フレイより後方にいる敵にはまったく効果がない。

フレイム・ドラゴン

火炎龍を召還することで画面上のすべての敵を灰になるまで焼き尽くしてしまう。

フレイムバード

フェニックスを召還し、すべての敵を焼き尽くす。一番派手な魔法じゃないかな。

ビッグ・ウェイブ

巨大な津波で、すべての敵を流し去る。ビッグウェンズデー? 稲村ジェーン?

ウォータ・ドラゴン

水龍を召還し、すべての敵にダメージを与える。フレイム・ドラゴンと効果同じ。

テレポート

いままで行ったことのある場所に一瞬で移動できます。何度も使える便利な魔法。

HEALTEM

パン

体力を2割ほど回復できるそうだ。かなりおいしいと評判のアイテムだ。

ほし肉

体力を5割近く回復することができる。焼いて食べるとうまいんだってさ。

ゲミル・ポーション

体力を完全に回復させることができる魔法の薬。まずい。良薬口に苦し?

SHIELD

シールドを装備すれば、敵モンスターから受けるダメージを減らすことができる。ま、敵の攻撃を全部避けることができる! と言う人だったら一番弱いシールドでもよろしいんじゃないでしょうか。でも、タワー・シールドぐらいまでは装備したい。

スモール・シールド

最初からフレイが装備しているシールドがこいつだ。効果のほどは不明。

ラウンド・シールド

スモール・シールドの2倍の強さ。つまり、ダメージが半減するってこと。

タワー・シールド

スモールの4倍の強度を持つ。ゲーム後半ではこいつを装備しておきたい。

シルバー・シールド

スモールの8倍もの強度をほこる。コーティング処理が強さの秘密らしい。

ナイツ・シールド

騎士が扱うナイツ・シールドは、強度がスモールの16倍という無敵の強さ。

OTHER ITEMS

ところで、いままで紹介してきたアイテムはすべてアクションシーンで使われるものばかりだった。ここで紹介するのは、シナリオやイベントをクリアーするために必要になる特殊アイテムのことだ。たとえば、息子の病気を治すために持ってきてくれと頼まれるリーフの秘薬などは、シナリオと深く関係するアイテムだ。

リーフの秘薬

このほかにも特殊なアイテムはあるんだけど、今月はまだナイショです。

STAGE1 森の女王様(神殿)

フェアレスの町 今も昔も変わらない懐かしい町並

物語は、フレイア・ジェルバーンことフレイが3年間におよぶ魔法学校での修行を終えてフェアレスの町に戻ってきたところから始まる。家にまっすぐ帰らずに町に寄り道した理由はもちろん、愛しのラトクに会うためだ。フレイはこの3年間、魔法戦士としての資格を取るために魔法都市ミルセイアで厳しい修行を受けてきたばかり。それもこれも、ラトクの父ドルクをふたりで捜しに行こうとラトクと約束したからだったのだ。

町の人々は昔と少しも変わらずフレイを迎え入れてくれる。武器屋ダックおじさん、道具屋のルミクおばさん、恋仇のエリス……。だが、フレイにとって一番会いたかったラトクは彼女の前に現われない。サリアからラトクの手紙を渡され、ラトクがすでに父親を捜しに町を出たことを知ったフレイ。ラトクを助けるため、フレイの冒険も始まろうとしているのだ。

↑町の中は昔のイメージとそっくりだ。サリアに会う前にいろいろ調べてみよう。

町の人々

サリア ←ラトクの母親。目が見えないから優しく接してあげよう。ラトクを育てた立派な人だ。

ダック ←人のいい、どこか憎めない感じのする武器屋のオヤジ。前作でもお世話になったよね。

エリス ←幼なじみという特殊な立場(?)を使ってラトクに接近する、フレイの恋のライバルです。

ルミク ←気だてがよいと評判の、道具屋のルミクおばさん。この方も以前はお世話になりました。

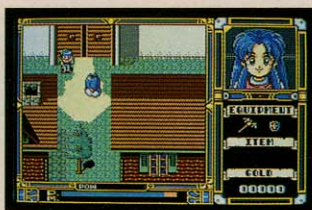
ボビー ←ダックおじさんの息子。ルックスは悪くはないんだが、なぜかもてないかわいそうな人。

エンドラ ←魔法屋の女主人。フレイに魔法戦士になることを勧めたのは、彼女だ。色っぽいから好き。

ミローク ←最近フェアレスに引っ越してきたばかりの青年細工師。でも、誰かに似てるような……。

看護婦さん ←この方も誰かに似てます。ここで紹介していない町長さんや神父さんにも会っておこう。

アーザルの町 モンスターと戦う前に装備のチェックを

フレイがこの町に着いた時点で、若き戦士(ラトクらしい)は数日前に町を出たあとだった。ただ町長のデムスに話を聞いてみたところ、モンスターにさらわれたデムスの娘のアイリーンを助けるため、その戦士はひとりアーザス平原に向かって行ったらしい。テレポートの魔法をもらって追いかけよう。

↑若い人たちが突然いなくなるという怪しい事件があちこちで起こっているためか、町の雰囲気はどことなく沈んでいる。

町の人々

デムス ←愛する娘をモンスターに奪われ、すっかり元気をなくしてしまったアーザルの町長さん。

シーラ ←も、もしかしてセーラー服を着ているのか? 年を聞きたくなるロリロリ風の宿屋さん。

ギルア ←ダックおじさんとはまた違う渋さを感じさせてくれる武器屋です。売物は、ほぼ同じ。

エマ ←エンドラさんといい、魔法屋のお姉さんはみな色っぽい。大人の魅力、ってやつですかね。

ACTION POINT ジャンプに慣れよう

最初のアクションステージは、フェアレスの町からアーザルの町までの間だ。フレイは最初、マジカルロッドという最弱の武器しか装備していない。その代わり敵の攻撃も激しくないので、ここは敵を倒すことよりも今後の戦いに備える意味でフォースパワー・ショットやジャンプしたときの感覚を身につけておきたい。とくにこのジャンプしたときの感覚を忘れないようにしておこう。ステージ1の後半でも動く板(?)を飛び移りながら神殿内へと向かう場所があるが、ここで板から板へ飛ぶタイミングを間違えば、即ゲームオーバーとなってしまう。このゲームではいくら体力が残っていても、足場を踏み外せばそれで終わりなのだ。フレイより高い位置にいる敵を倒すときや、敵に囲まれたときに逃げられるかどうかも、ジャンプのテクにかかっているぞ。

BOSS アルセイデス

↑第一印象ではかわいい小悪魔のように感じるかもしれないが、フレイにおばさん呼ばわりされて逆上するところをみると、じつはかなりの年増なのかもしれない……。「やっておしまいっ!」びしっ。

このボスの攻撃パターンは、剣士たちによる剣の直接攻撃と彼女のムチから放たれるレーザー(?)による複合攻撃が特徴だ。合計4人の剣士がフレイを狙ってくるが、足が遅いのでフォースパワーをフルチャージするまで逃げ回るという方法が効果的である。この剣士たちをすべて倒すとムチの攻撃パターンも変わるので気をつけること。攻略法としては、フレイにY軸を合わせて降り立ったところをフォースパワー・ショットで攻撃し、すかさず左右に逃げて敵のレーザー弾をかわす、この繰り返しで倒すのがベストだ。

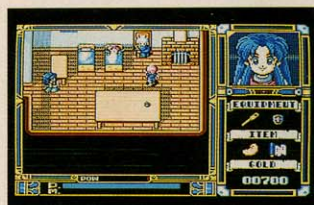
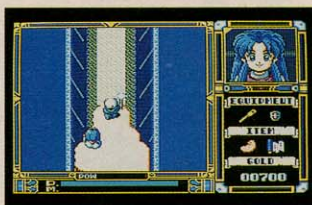
STAGE2 湖の主(沈没船)

レィジアの村 湖を渡り、リーフの秘薬を手に入れろ

アルセイデスを倒したフレイがたどり着いたところは、今までの町よりもさびれた雰囲気が漂うレィジアの村。なんでも町の人に聞いたところ、村の北側のガケが崩れてしまって先に進めなくなってしまっているという。湖のほうにかけられた橋も、モンスターのために壊されてしまったらしい。

そうそう、宿屋に泊まって体力を回復することも忘れずに。あとは村人の勧められたとおりに村長のザルモフに会って話をすれば、今後の展開が開けるだろう。

ザルモフの家で話をしていると、ザルモフの息子のザルクが病気で倒れていることがわかる。そして、たまたまザルクの病気を看ていたアイザックという偉い魔法使いと話をすることができるようになる。

アイザックに話をすれば、湖を渡りきる手伝いをしてやってもいいと言ってくれるはずだ。ただし条件として、ザルクの病気を治すために必要なリーフの秘薬を湖の向こうにあるヴァルアの町で手に入れてほしいと頼まれるだろう。フレイがその条件を受ければ、アイザックはフレイが湖を渡れるようにするためにあることをしてくれる。この演出には、きっとびっくりするんじゃないかな。

⬆ザルモフの家で相談するフレイ。湖をわたる何かいい方法はないものだろうか。

⬆旧約聖書のモーゼが行なった奇跡と同じ方法で、湖をわたるわけなのでした。

町の人々

ザルモフ
⬅一見やさ男風ですが、これでも立派に村長さんなんです。案外、苦労人だったりして。

アイザック
⬅フレイのような魔法使い1年生がかなうはずもない偉大な魔法使い。と思われるが……。

エルノア
⬅魔法屋のお姉さまトリオの中では一番若いのでは？健康的な色っぽさを感じますねえ。

サーラ
⬅少なくとも宿屋の女主人としては、アーザルの町のシーラより雰囲気が出てるから好き。

CHECK POINT 青いフードの男の正体は誰？

ここウェービス王国では、最近あちこちの町で若い人たちが消えるという事件が起こっている。ところで、この事件を調べていてこんな話を聞かなかっただろうか。

「青いフードの怪しい男が、村をうろついていたんだがよ。その後、町長の娘がさらわれちまってね。オレは、その男が関係してるんじゃないかとにらんでるんだがね」。

じつは、フレイもここレィジアの村でその青いフード姿の男を見かけることになる。フレイに気づかれたのを知って突然姿を消してしまったこの謎の男、彼が今回の事件の鍵を握っているのかも知れない。

⬆この男の正体とは？魔法を使うようだからあなどれない相手だ。

ACTION POINT 湖を渡り沈没船へ

ステージ2のアクションステージは、湖から沈没船内部に進んでいくという設定だ。敵の攻撃が数段アップしているので、安全のためにも湖の中へ入る前にファイア1、ファイア3などの接近戦で使えるロッドを買っておきたい。

また、1面でも述べたような高低差のある敵キャラがここでは多く登場する。ジャンプしながら弾を当てることができないと、こいつらを倒すことはできないぞ。ジャンプしながらフォースパワー・ショットを撃つという複合テクニックをここでしっかりと磨いてほしい。

沈没船内には、ユニークな敵キャラがたくさん登場する。転がってくる樽や、歌による攻撃をするセイレーン、のびるハサミで攻撃してくる超巨大ガニなどなど、見ていて飽きない敵ばかりだ。敵の動きを観察するのもおもしろい。

⬆ステージのあちこちに置かれている宝箱には、さまざまな魔法アイテムが。

⬆魔法攻撃で一気に敵を全滅させてしまうのも、ひとつのテではあるな。

BOSS カティルキング

⬆画面の半分ぐらいの大きさはあろうかという巨大イカ。倒したときの海中に沈んでいくアニメーションが迫力モノなのである。

船内の奥に生息する巨大イカ、カティルキングはフレイめがけて一直線に向かって来る子イカ(?)と、その巨大な足を画面いっぱいに回転させて攻撃してくる。この複合攻撃はかなり手ごわい。足をジャンプで避けてからすかさずフォースパワー・ショットを相手に撃ち込む、この繰り返しで倒そう。

ステージ3以降の展開は？

フレイは全7ステージで構成されているが、なかでも一番気になるのがステージ4に入るシューティング面だ。フレイは最初からアクション要素の高い作品として作られているが、さらにその上でシューティング面を専用に作ってしまうというメーカーの意気込みを考えると、もしかするとサークシリーズ通して一番過激なステージに仕上がる可能性が大きい。これはちょっと楽しみ。

⬆インディジョーンズを思わせるトロッコのシーンがおもしろそうな感じがする。

SEED OF DRAGON
シード　オブ　ドラゴン

竜の末裔

突然、世界中に現われ、人々を襲ってきた異形のエイリアン。なすすべもなく侵略されていく地上。人類の希望は、太古の遺跡から発掘された"彼"に託されたのだ！　今月号では、サイバーSFアクションゲーム、『シード　オブ　ドラゴン』の詳しいゲーム内容を紹介するぞ！

■リバーヒルソフト　MSX2 turbo R　8800円［税別］（2DD）

今回は『シード オブ ドラゴン』のゲームシステムについて、詳しく解説していこう。まずは、前回のおさらい、ストーリー説明だ。

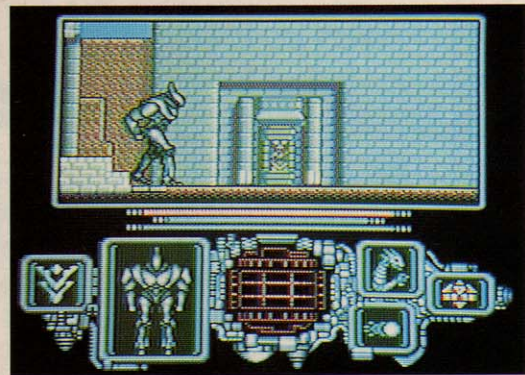
22世紀の終わりに、突然襲ってきた異形の侵略者たち。米ソ2大勢力は結託し、これを迎え撃ったが、侵略者の悪魔的な強さの前には、まったくなすすべがなかった。

人を殺すために存在する軍隊の兵器では、エイリアンには役にたたなかったのである。

人類の必死の反撃もむなしく、地上はじわじわと侵略されていった。人々は戦争用に開発された地下シェルターでの生活を余儀なくされてしまったのだ。

そんなとき、運命的に彼が発見された。地下シェルターの増設工事中に、太古の遺跡が発掘され、その中には人間の幼児が、まるで封印されるかのように眠っていたのだ。その幼児は驚くべきスピードで成長していき、たった半年でたくましい青年へと成長した。

青年は人類の言葉を覚え、自分が人為的な処理で幼児にされ、遺跡に納められたと語った。また自分は戦士であり、迎え撃つべき相手が地上にいることを本能的に感じていたのだ。

そして、第1号転送装置の実験を兼ねた特別作戦、"オペレーション　シード オブ ドラゴン"が発動されることになったのである。

エリア1のアイテム

赤い鍵
ほとんどの扉は、この鍵で開けることができる。

大地の印
大地の鍵を手に入れるために必要なアイテム。

大地の鍵
天空の鍵と対で、クリアーするためには絶対必要。

天空の印
天空の鍵を手に入れるために必要だ。欲しいぜ。

天空の鍵
最後のブロックにたどり着くために必要なのだ。

ざくろ
生命力を回復させる。見かけは悪いが味はいい。

心臓樹の球根
これを持っていれば一度だけ、死から復活可能。

神獣の回復
弱った神獣を回復させて、神獣と会話が可能になる。

解呪
神獣の封印を解き、竜戦士に特別なパワーを授与。

金属片
エリア1のボスキャラを倒すと手に入るアイテム。

コンソール説明

メイン画面
デカいキャラクターが動き回るメイン画面。最大4重スクロールの美しい画面を見せてくれる。主人公の竜戦士はいろいろな攻撃パターンを持ち、プレーヤーを飽きさせないのだ。

生命力ゲージ
ロールプレイングでいうところのHP。これがなくなると竜戦士は死亡する。融合を繰り返せばゲージは増えるぞ。

特殊能力ゲージ
竜戦士が特殊能力を使えば、これが減る。また、時間と共に回復していくからバシバシ特殊能力を使える。

攻撃力ゲージ
これは、生命力や特殊能力のように減ることはない。竜戦士の攻撃力の高さを示すゲージなのだ。

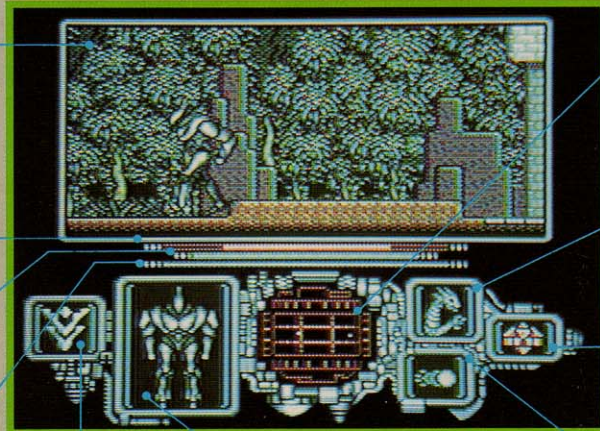
紋章
竜戦士の胸にあるアザ状の紋章。体の変化と共に変形していく。ゲーム後半のイベントの展開に関わってくる。

正面図
ここで、いかに竜戦士の体が変化しているかがわかる。人間の形をしていた竜戦士も、やがてこんなモンスターに……。

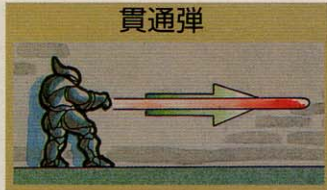
レーダー
現在のメイン画面を中心に、縦横3画面、合計9画面分の敵の存在をリアルタイムに表示する。先のブロックへ進むうえで、心の準備をするためのものだ。思いっきり活用しよう。

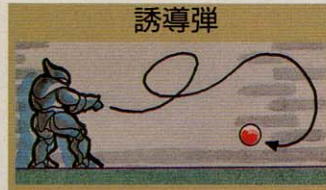
特殊能力シンボル
特殊能力は、竜戦士の体パーツの変化によって決定される。その特殊能力のタイプを表示しているのだ。

装備アイテム
アイテムの中には、装備すれば攻撃、防御力が変化するものがある。ここで表示しているものを装備しているのだ。

攻撃シンボル
竜戦士の攻撃力は、腕パーツの変化で決定される。自分が、いまどんな攻撃をしているのか、ここでわかるのだ。

攻撃方法

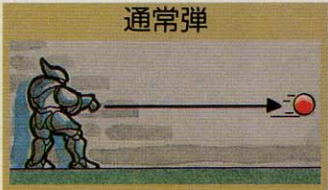
竜戦士は殴るほかにも、いろいろな種類の弾を飛ばして攻撃できる。これが、その基本的な攻撃パターンだ。特殊能力とは違い、何発撃ってもなくなることはないから安心していい。

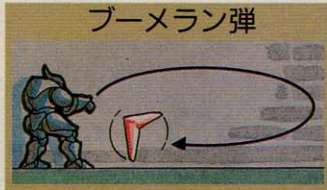
貫通弾

⬆レーザーのように、相手を貫通していく。場所によってはかなり使えるはず。

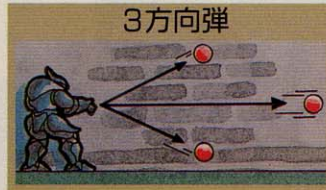
誘導弾

⬆敵が障害物の向こうに隠れていても、確実にヒットできる。かなり便利だぞ。

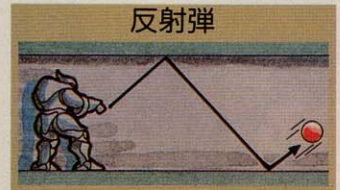
ミサイル弾

⬆地面に沿って飛ぶため、歩行型の敵にかなり有効。空を飛ぶヤツにはツライか？

通常弾

⬆火や酸の球を、まっすぐに飛ばす。攻撃パターンとしては、基礎中の基礎だ。

ブーメラン弾

⬆行きと帰りで2度ダメージを与えられるぞ。ボスキャラにかなり有効だろう。

3方向弾

⬆ヘタな鉄砲も数撃ちゃ当たる。命中精度がアップするのだ。問題は連射性。

反射弾

⬆カベに反射するため、狭い場所では超有利。反面、広い野外では少し不便かも。

特殊能力

竜戦士が使用する特殊能力の一部を紹介しよう。特殊能力は、まだこのほかにも存在するらしい。どれも強力で、まさに必殺の一撃だ。

地震 EARTH QUAKE

⬅自分の周囲にすさまじい振動を起こし、落盤や地割れで相手にダメージを与える。天災を自由に操れるなんて、かなりスゴイ。気軽にやられると困るな……。

火柱 FIRE POLE

➡灼熱の炎で敵を黒コゲにしてしまう能力。いかなる生物も〝火〟には抵抗できないはず。エイリアンの丸焼きなんて、あまり想像したくはない。ホントに。

稲妻 LIGHTNING BOLT

⬅何十万ボルトもある稲妻で、敵をメタメタにする。強力な電気には相手をマヒさせる力があるが、これはそんなもんじゃすまないハズである。あー怖い。

第2変形 METAMORPHOSIS

➡通常変化ではできない、超強力なモンスターに変身する。これによって、攻撃力や防御力がドカンと増えるのだ。変身中は、まさに無敵だな。

融合変化

敵を倒して腕や体を変化させるというのは、いったいどういったことなのか。とりあえず、基本的な例をいくつかあげてみたぞ。

⬆コイツはもっとも弱い敵、ズイホウ。腕の先から粘液状の弾を発射してくるのだ。

⬆主人公の竜戦士も、まだまだ弱い存在。生命力も攻撃力も非常に弱い。ちと頼りないぜ。

SEED OF DRAGON

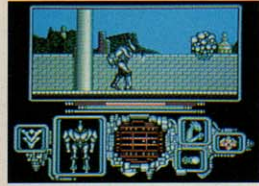
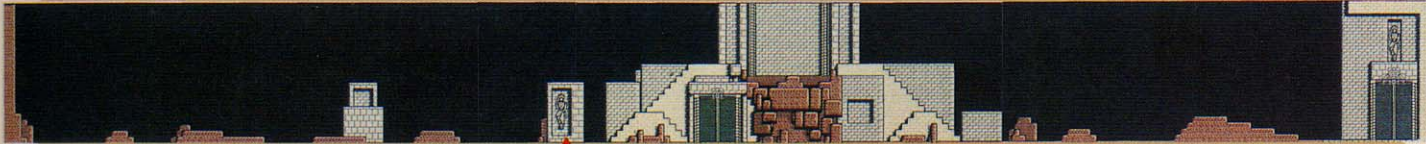
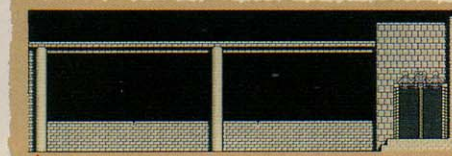
エリア1オールマップ

竜戦士が転送装置によって送り出される最初のエリアだ。かなり複雑なマップ構成で、各所に設置されている扉は、鍵がないと開かないものが多い。迷うなよ。

スタート

野外ブロック

⬆スタート地点には、あまり強い敵はいない。

12世紀初頭に最盛期をむかえたインド、クメール王国の遺跡、アンコール・ワット。ここは、一番最初に敵の攻撃を受けた場所である。いったいなぜ、こんな遺跡に……。

⬆まるで、迷路のようなエリアだ。

神獣の牢獄

敵がここを攻撃してきたのは、どうやら神獣という生物が関係しているらしい。その神獣が封印されている場所がここなのだが……。

⬅洞窟の中には機械的な装置があちこちに……。
➡神獣はいったいどこに。解呪アイテムはあるのか？

ギーガーの世界 その2 エイリアン

映画、"エイリアン"のイメージコンセプター&アート・ディレクターを担当したのも、H.R.ギーガーだ。あの映画に登場するエイリアンのデザイナー、といえばわかる人も多いと思う。

もし読者の中で、まだこの映画を見てない人がいるなら、絶対に見ることをオススメする。

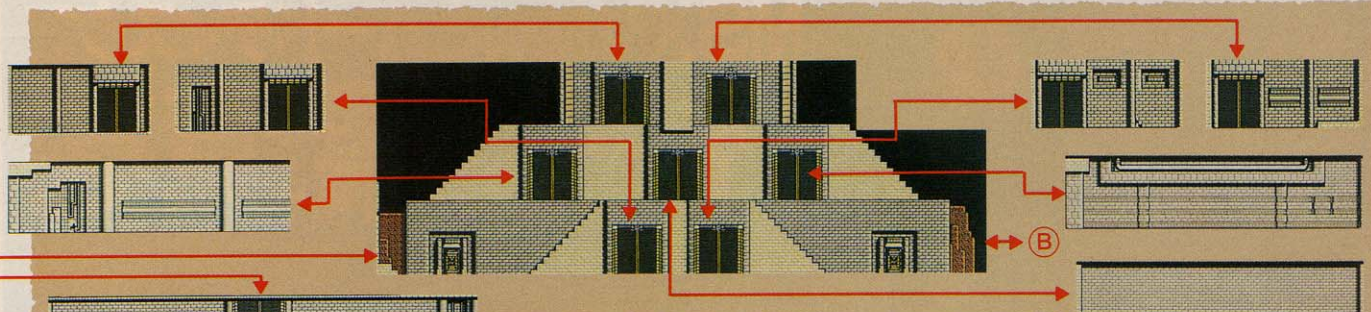
宇宙船という閉鎖空間の中で、今まで遭遇したことのない異形生物に、次々と乗務員が殺されていく恐怖。少し前にはやったスプラッタ映画なんかより、よっぽど恐怖感やスリルを味あわせてくれる。この映画を見て、H.R.ギーガーの世界を十分に堪能してくれ。

ビデオは、シービーエス・フォックス・ビデオ・ファーイーストから117分、価格1万5490円［税別］で発売中だ。

ギーガーの世界 その1 画集ネクロノミコン

⬅⬇これは輸入モノ。日本語版も5000円［税込］で発売されている。すごいぜ！

『シード オブ ドラゴン』のゲームデザイン兼グラフィックデザインを手掛けたリバーヒルソフトの若松さんは、このH.R.ギーガーという画家に影響を受けたそうだ。

H.R.ギーガーに少しでも興味ある人は、この画集"ネクロノミコン"を見てほしい。バイオテックで有機的なアートは、狂気と芸術、表裏一体。彼の感性のすごさがわかるはずだ。

大地の館

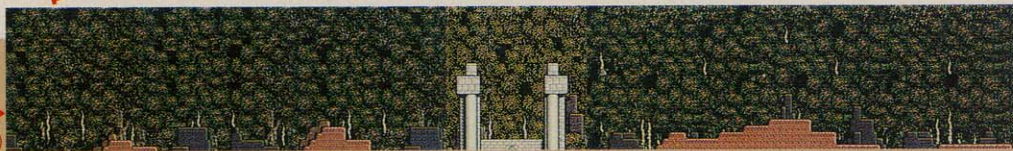
いくつもの扉があり、行き止まりの場所が多くある。アイテムをそろえたり、強い敵と融合するチャンスでもある。すべての扉をくまなく探索すること！

ジャングル

インド政府の森林保護政策により、かなりの森林地帯がある。幸い都市は少し離れた場所にあったので、被害は遺跡の修復をしていた作業員だけにとどまった。敵の中にはこの作業員が生体改造されたヤツも含まれる。彼らを倒し、その呪縛から解放してやることこそ、竜戦士の務めなのだ。

↑飛びかかってくる敵をぶちのめせ！

ガンマ出現

↑岩でできた各部分のパーツが浮遊している中ボス敵ガンマ。見るからにカタそうな野郎だ。

ギーガーの世界 その3 ギーガー・バー

そして極めつけがこれだ！H.R.ギーガーの世界を見事に再現した空間がここにある。この店は内装から外装、オブジェクトに至るまで、すべてH.R.ギーガーが創作しているのだ。

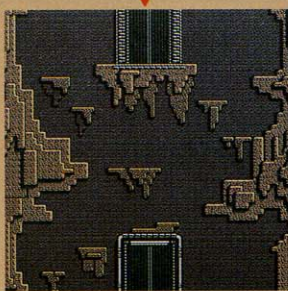
まず、店の構造がすごい。中央が吹き抜けで、カベは有機的なデザイン。薄ぐらい店内を天井からスポットライトで照らしていて、そこに神秘的な音楽が流れている。店員もビシッとコスチュームを決めて、絶妙な雰囲気をかもしだしているのだ。

ここには、オリジナルの料理もある。たとえば"性の交流"や"死骸"、"宇宙の侵略者"など……。すごい名前だ。

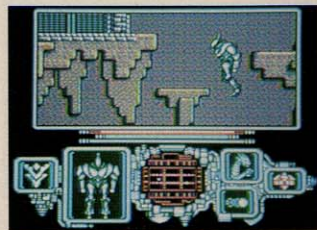
お酒のバリエーションも豊富なので、彼女をつれていくには絶好のポイントだな。彼女のいない人はさみしく友人と行ってくれ。ちなみにパーティーや展示会も受け付けてくれるそうだ。

場所は、白金台にある目黒トンネル前。☎03-440-5751

BOSS!!

アイテムをそろえ、地下洞窟を抜けるといよいよボスキャラである4本腕のマジュラと対決することになる。コイツは今までの敵とは比べものにならないくらい強力だ。万全のパワーアップをしてから来るべし。倒せばアイテムが手に入る。

地下洞窟

いったいなぜ、エイリアンたちはこの遺跡を襲ったのか。竜戦士の失われた記憶とはいったい何か。このエリアのボスを倒せば、そういったナゾも少しは解明されるだろう。

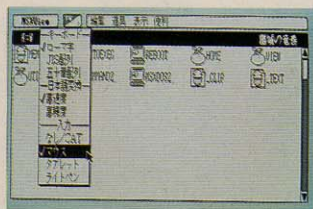
この地下洞窟を通過するには、あるアイテムをそろえなければならないぞ。

↑神獣の封印を解きいざマジュラへ……。

MSXViewとハードディスクで 快適環境を

MSX turbo R用グラフィカルユーザーインターフェース(GUI)のMSXView。このGUIは、ハードディスクと一緒に使用することで、とても快適な環境を作り上げてくれるものだ。さっそく見てみよう！

MSXViewの役割って何だろう？

MSX turbo R(以下turbo Rと略)の発表で、ますますパワーアップしたマシンとなったMSX。みんなも、先月号の特集や各種のベンチマークテストなどの記事を読んでみて、その実力のほどがわかったことだろう。CPUがR800になって、確実にスピードアップされたわけだから、その能力を十分に引き出すソフトの登場が待たれるのだ。

今月の特集の中でも、turbo R対応のいくつかのゲームソフトを紹介しているが、ここでは、MSXの使用環境をますます良くしてくれるMSXViewを紹介することにしよう。それと同時に、さらに快適な操作環境を作り出す、ハードディスクとの組み合わせも見ていくことにする。

↑プルダウンメニューにコマンドが表示される。マウスの操作だけで実行可能だ。

じゃ、さっそくMSXViewを紹介するぞ。これはグラフィカルユーザーインターフェース(以下GUIと略)といわれるもので、ひと言でいえば、わずらわしいさまざまなオペレーションから、ユーザーを開放してくれるものなのだ。

まずMSXViewが起動すると、最初に実行するのが、Visual Shell(以下Vshellと略)だ。Vshellは、ファイルの削除やコピー、ディレクトリーの移動などの一般的なディスクオペレーションを、視覚的にわかりやすく、簡単な操作だけで行なうことができる。

わかりやすく説明すると、今までのようなコマンド入力方式では、キーボードからコマンドを打ち込んで、実行させるというものだった。それに対して、GUIではアイコン(絵文字)を画面に表示して、マウスだけのオペレーションでいろいろなアプリケーションソフトを起動させたり、ディスクオペレーションができるのだ。

つまり、ほとんどの作業をキーボードを使わずに、マウスのボタンをクリックするだけで行なうことができるということだ。これで、マニュアルのあっちこっちを引きながら、あーでもない、こーでもない、なんて悩むことなく、画面に出るメッセージだけで、だいたいのコマンドを行なうことができるようになる。

今までめんどうだった、ユーザーインターフェースの部分が統一されることで、利用者もとまどうことなく操作できるようになるわけだね。

開発期間も短縮できてラクになるぞ!

GUIといえば、有名なところではMacintosh(以下Macと略)が挙げられる。そのほかにもMS-DOSマシンで作動するMS-WINDOWSや、X68000のSX-WINDOWSなど、最近はGUIが一種のブームになっているといっていいだろうね。とくにMacの使い勝手のよさは、やはりすばらしいものだ。そういった快適な使い勝手をMSXで実現しようというのが、このMSXViewといえるのだ。

MSXViewのもうひとつの大きな特徴としては、ユーザーインターフェースが統一されたことで、アプリケーションソフトの開発がラクになるということだ。

今までのソフト開発の工程で大きな部分をしめていたのが、このユーザーインターフェースだったといっても言い過ぎじゃない。これが一元化されたということで、

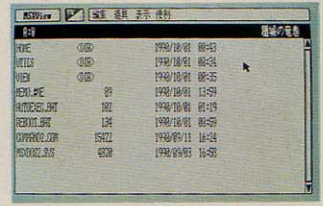
⬆検索、置換も高速に実行される。文字列入力は、さすがにキーボードからだ。

開発を効率化することができるのだ。また、MSXView上で開発されたアプリケーションは、ハードがバージョンアップしたときでも、MSXViewがその差を吸収することになるので、ソフト側はほとんど問題なく作動することになる。

ざっと、先月号の特集で紹介したMSXViewのおさらいをしてきたが、だいたいのことはわかってもらえただろうか。ここでMSXViewのそのほかの機能を紹介しておこう。MSXViewには、使い勝手をよくするための、さまざまなアクセサリー類が用意されているのだ。使いこなしてね。

ファイルを整理整頓する!

Vshellの画面で、いろいろなファイルがたくさんある場合、画面がゴチャゴチャして見にくくなってしまうことがある。とくにハードディスクを利用している場合は、容量が大きいだけにたくさんのファイルの存在が可能だ。またMacを使ったことがある人はわかると思うんだけど、アイコンはウインドー内のどこにでも移動することができる。このように、画面上でいろいろなオペレーションをしていると、どうしても見にくくなりがちだよね。

そんなときに、このメニューで整理すると、あっという間に画面がスッキリするのだ。前にも書いたけど、ハードディスクでファイルを管理するときには、整理整頓が大事だよね。

⬆アイコンだけではなくて、こういった形のファイル一覧もできるのだ。

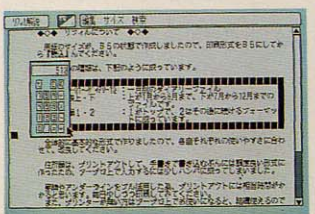
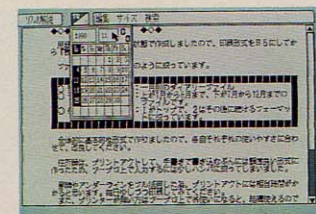
⬆あっちこっちとバラバラになっているアイコンを、整理したいときには……。

⬆このコマンドを行なうと、このようにアイコンを詰めて整頓することが可能。

アクセサリーもいろいろあるぞ

MSXView上でアプリケーションソフトを起動しているときに、簡単な計算などを行ないたいときがあるはずだ。そんなときに、便利なのが数々のアクセサリーだ。たくさんの種類があるが、ここではカレンダーや計算機の画面を紹介しておこう。

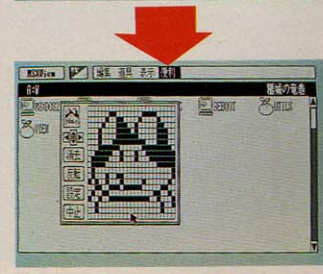
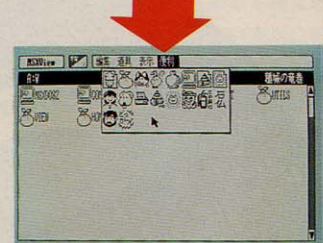
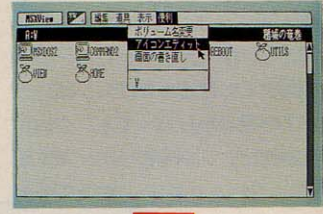
実際にこういったアクセサリーを使うには、このようにプルダウンメニューで簡単にできないと、使う意味がなくなってしまう。そばに電卓があればすむ話だし、カレンダーを見ればいいことかもしれない。ただ、マウスを使って作業している最中は、それに集中したいし、それにはマウスを離すことなく使いたいよね。そういった意味で、このような機能はあると便利なものなのだ。

⬆メニューを見るとわかるが、たくさんのアクセサリーが用意されているのだ。

⬆計算機が画面に現われて、マウスで数字をクリックすると計算できるのだ。

⬆カレンダー表示。マウスで年や月をクリックすると、いろんな時期を表示可能。

自分の好きなアイコンが作れる!

Vshellの画面上で、イヤでもつきあわなきゃいけないのがアイコンだ。アイコンっていうのは、いつも目にするものだし、自分自身でひと目見ただけでファイルの種類がわかるものにしたいよね。

そういうわけで、キミの好きなアイコンを作ることができる、アイコンエディット機能がついているぞ。右の画面写真でわかると思うけど、メニューでアイコンエディットを選択すると、アイコン一覧が表示される。そこで、好きなアイコンを選ぶと拡大画面になって、エディットすることが可能。

みんなも、ファイルの分類がわかりやすいようにアイコンをエディットして、活用してほしい。まぁ、あまりヘンなアイコンにしてしまって、他人にみせるのが恥ずかしいっていうのは、作らないほうがいいかもネ。

ハードディスクを使うメリットを考える

最近は大容量のハードディスクを、比較的安い値段で手に入れることができるようになった。ひと昔前(といってもほんの数年前だけどね)の感覚からいうと、ええっ！　と驚くような価格で売られていることがある。やはり、40メガバイトのハードディスクが10万円を切るというのには、ビックリさせられるのだ。

そこで今回のテーマ、気軽に購入できるようになったハードディスクとturbo R、MSXViewの組み合わせについて考えてみたい。

まず最初に、ハードディスクの特徴を簡単に挙げておこう。ハードディスクのことを詳しく知っている人は、そんなことわかりきっているよ！　っていうかもしれないけど、ま、もう一度再確認の意味でもお付き合いしてね。

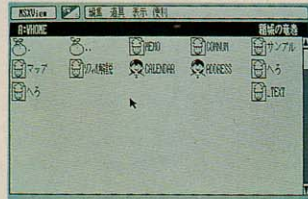
ハードディスクの特徴は、なんといっても容量が大きいということなのだ。20メガバイトだと2DDのフロッピーディスクの20数枚分、40メガバイトだと50数枚分ということになる。これだけのデータを入れておけるんだから、省スペースの観点からいっても、やっぱり便利だ。フロッピーディスクが部屋のあちこちに散乱している人って、けっこう多いんじゃないのかな？　そういう人にとっては、ハードディスクがあると整理が簡単にできるだろうね。

それから、もうひとつの特徴は、アクセススピードが、フロッピーディスクドライブ(以下FDDと略)とくらべて、格段に速いことだ。よく、MSXのFDDは遅くてイヤになる、っていう人がいるけど、それもハードディスクだとぜーんぜん気にならなくなるわけだ。さすがに、RAMディスクのスピードにはかなわないけど。

そういった特徴を考えると、ハードディスクは自分でプログラムを組む人やネットワーカーにとって、とてもいい環境を提供してくれるといえる。

MSX-Cなどでプログラムを組んで、それをコンパイルするとディスクに中間ファイルを作る。そんなときに、フロッピーディスクに中間ファイルを作るのと、ハードディスクに作るのとでは、時間にかなりの差が出る。

コンパイルするときの待ち時間が減るから、プログラム開発の時間も短縮されるわけだ。

また、ネットにアクセスしたときに、わりと大きなPDSをダウンロードする場合には、しょっちゅうディスクに書き込みを行なう。つまりハードディスクだと、時間の節約になるのだ。アクセス時間の節約ということは、電話料金やネット使用料金の節約にもなるわけで、トータルでみるとお得だ。

⬆MSXViewでは、ディレクトリーもこのようにアイコンで表示されているのだ。

ハードディスクとturbo Rのマッチング

ここで、ハードディスクインターフェースに接続して、動作確認済みのハードディスクの一覧表を下に掲載してみた。前にもいったとおり、いろいろな種類が比較的安い価格で出ているから、自分の用途と予算で選んでみてね。なお、価格はすべて消費税別となっているので注意してほしい。また、これらのハードディスクはPC-9801で使えるので、MSXと両方持っている人にとっては、どちらでも使えるという利点がある。

じゃあ、そういった優れた特徴を持つハードディスクとturbo R、MSXViewを組み合わせて使うこ

■動作確認済みのハードディスク一覧表

会社名	型番	容量	価格
アイシーエム	MC-20EX	20MB	108000円
	SR-20	20MB	98000円
	MC-40S	40MB	148000円
	SR-40	40MB	118000円
アイテック	IT H-320S	20MB	125000円
	IT MJ4	40MB	128000円
ウィンテク	HD202	20MB	98000円
	HD404HS	40MB	138000円
グロリアシステムズ	GHD-340	40MB	148000円
コンピュータリサーチ	CRC-HD2A	20MB	89800円
	CRC-MH4	40MB	118000円
	CRC-MH4B	40MB	99800円
緑電子	DAX-H1	20MB	175000円
	DAX-H1V	20MB	139000円
	DAX-H5V	40MB	198000円
ランドコンピュータ	LDP-521A	20MB	98000円
	LDP-541A	40MB	168000円
ロジテック	LHD-32NR	20MB	118000円
	LHD-32HR	20MB	158000円
	LHD-32V	20MB	128000円
	LHD-34HR	40MB	198000円
	LHD-34SR	40MB	248000円
	LHD-34V	40MB	153000円
	SHD-40(JUSTin)	40MB	99800円

注：アイシーエムのハードディスクは、別売の増設用ケーブルが必要です。

➡ハードディスクインターフェースカートリッジ。価格は3万円［税別］。

とを考えてみよう。

これまで何度も記事になっているから、みんなもよく知っているとおり、turbo RのCPUは今までのZ80からRISCチップのR800になった。RISCについては、ここでは詳しくは触れないので、興味があったら自分で調べてほしい。

とにかくCPUがR800になったことによって、クロックが7.16メガヘルツにスピードアップされたのだ。そして、そのクロックが上がった以上に各種の処理速度がアップしている。MSX2+にくらべて、平均で10倍程度のアップだといわれているのも知っているだろう。

というわけで、そのturbo R専用ソフトということでMSXViewが登場する。68ページからの記事で紹介したとおり、MSXViewは視覚に訴えたオペレーションで、わかりやすい環境を作って操作を行なうというものだ。

⬆ファイルのロードやセーブなどは、ハードディスクだと格段に速くなるのだ。

つまり、turbo Rにハードディスクを接続して、そこにMSXViewをインストールすることで、スピードの面でも、容量の面でも快適な環境が実現することになる。

ハードディスクの階層化ディレクトリー

MSX-DOS2では、階層化ディレクトリーをサポートしているのは知っているだろう。階層化ディレクトリーというのは、ディスク内をいくつかのディレクトリーに分割して、その下にさらに子ディレクトリーを作るなどして、ファイルの整理に利用するものだ。たとえば、〝¥pds〞というディレクトリーの下に〝¥bin〞などというようにすると、ディレクトリーの名称によって、そこにどんなファイルがあるかの見当をつけやすい。わかりやすい分類が可能になるのだ。

とくにハードディスクでは、その容量の多さのために、いくつかのサブディレクトリーを作ってファイルを整理するのが一般的だ。こういった場合、今までのコマンドシェルでは、ディレクトリー間を移動するだけでも、いちいちディレクトリー名を打ち込むなど、めんどくさいものがあった。ところが、Vshellではマウスの操作だけでディレクトリーの移動ができてしまうのだ。そしてアイコンによって、どんなファイルがそのディレクトリーにあるかがひと目でわかるようになっている。

容量が大きく、ディレクトリーがたくさんあるハードディスクでよりいっそう、MSXViewの重要性が増すのだ。

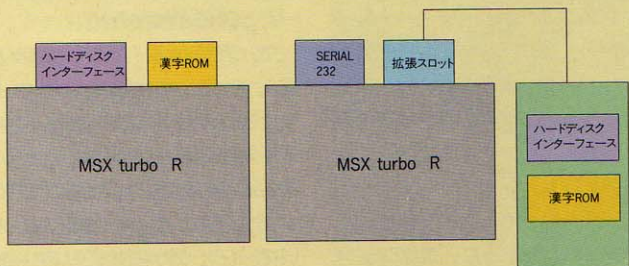
⬆➡⬇ロジテックのSHD-40(JUSTin)。写真で見てもわかるとおり、この薄さなのに、なんと40メガバイトの容量があるのだ。価格は10万円を切る９万9800円［税別］。コンパクトなサイズだから、机の上のスペースをあまりとらず、収まりがいいぞ。これがMSXの横にちょこんと座っている姿は、けっこうカワイイ感じがして、なかなかいいもんだ。

今後のMSXの可能性を見せてくれる

ここまで、MSXViewとturbo R、ハードディスクの関係についてみてきた。ハードディスクを使いこなすために、MSXViewはとても便利なものだといえるし、ハードディスクのアクセス速度の速さの恩恵を、MSXViewは十分に受けるわけだ。まさにベストマッチングということになる。

自分でプログラミングする人、バリバリのネットワーカー氏にとっては、とても使いやすい環境を提供してくれるセッティングといえるだろう。実際に、この組み合わせで作業してみると、今までのMSXのイメージからすると驚くほどの変化を感じる。十分実用に耐えるマシンとして、使いこなすことが可能なのだ。みんなにも、この快適さを一度味わってみてほしいものだ。

ハードディスクインターフェースは、カートリッジスロットをひとつ占有してしまう。そのため、MSX2＋などのMSX-DOS2内蔵じゃないマシンでは、スロットが足りないよ！　っていう話をよく聞いた。このturbo Rは、DOS2が内蔵されているおかげで、そのような悩みが少なくなったといえる。

下の図のように、ハードディスクをSERIAL232と一緒に使うなどすると、パソコン通信のときに、威力を発揮するのだ。

南青山ゲームプロジェクト

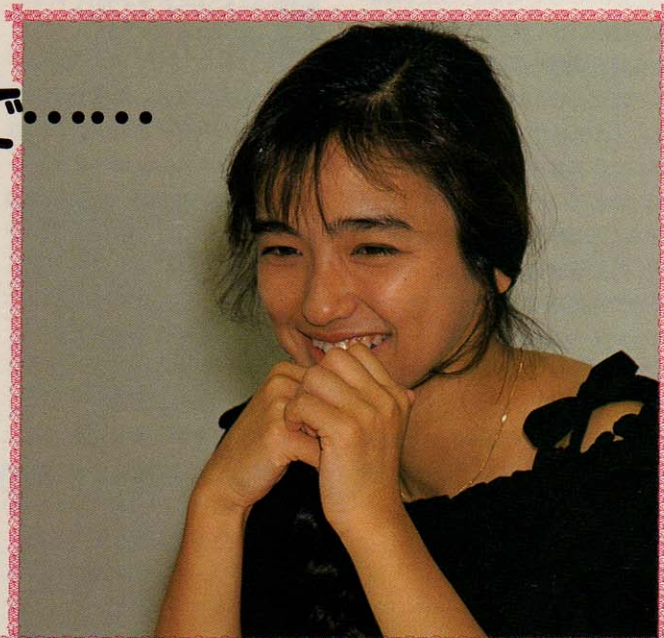
さようなら。そして、またあう日まで……

今年の7月号からはじまった南青山ゲームプロジェクト。アイドルグループのBABY'Sを主人公にしたアクションRPGを作ろうってことで、スタートした連載だ。順調に回を重ねて、これが6回目。ゲームの完成にはまだもう少しかかりそうだけど、本誌での連載はひとまずこれで最終回。でもゲームの開発は続くから、お楽しみに。

Mマガにアイドル化の波

BABY'SがはじめてMマガに登場したのは、6月号のチャットDEデートのページ。翌月からは南青山ゲームプロジェクトがスタートし、BABY'SはMマガの常連さんとなった。また、同じ7月号のチャットDEデートには、パソコン通信出身のアイドル、木原美智子さんも登場。いつの間にやらチャットルームの主となって、現在にいたるわけだ。

とまあ、表紙がグッとおとなっぽくなったとはいえ、BABY'Sの登場がキッカケでMマガのアイドル化計画(そんなものないって!)は、着実に進行してきた。おかげで編集部にいながらにして、数多くのアイドルと接する機会もできウレシイ限り。かくなるうえは、巻頭カラーで水着写真でも載せるかー!? という話も聞かれる今日このごろ……南青山ゲームプロジェクトは最終回を迎えてしまったのでした。ううむ、残念。

↑はじめてMマガに登場したときのJURI。なんだか、ずいぶん前のように思えてしまう。

もっとも、連載が終わるからといって、ゲーム作りも止めてしまうわけではないから、ご安心を。これまでの記事で決まった設定やキャラクターをもとにして、しばらくの間はプログラム作りに専念するという意味での最終回なのだ。その成果は間もなく発表できると思うので、待っててね。

↑シウダードラゴンの完成予定図(?)。面クリアータイプのゲームで、アクションだけでなく、パズル要素も合わせ持つ。

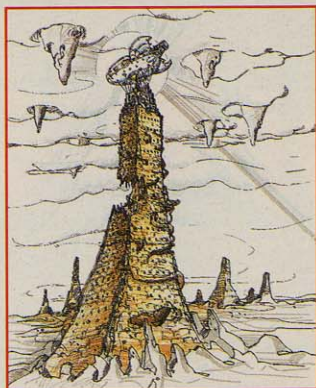
何だかんだで6ヵ月経過

さて、わずか6ヵ月の連載ではあったけど、アイドルグループとしてのBABY'Sにも、そして彼女たちを中心としたゲーム作りにも、さまざまな変化が訪れた。セカンドシングル『ティーチャー・ティーチャー』のリリース、8月に開かれた小田原競輪場でのファーストコンサート、そして現在は来年発売の第3弾シングルを、着々と準備中という。

また、この忙しいスケジュールの合間を縫うように、アクションRPGの企画会議にも参加。そのようすは、TBSのCatch upという若者向け情報番組で、しっかりと放映されたぞ。アイドルの売り出し戦略の一環として、パソコンゲームを取り入れたことがトレンディーだと評価されたのだ。

で、肝腎のゲーム作りも着々と進んでいる。当初はRPGコンストラクションツールの『Dante』を使う予定が、まったくのオリジナルゲームへと進化。基本的にはアクション要素の強いRPGを目指していて、ひとつの画面をクリアーすると次に進んでいくゲームシステ

ムを採用。ステージ数は、戻らずの塔から水の塔、世界樹、採掘所、暗黒城へといたる５つだ。

主人公はもちろんJURIだけど、MITSUやTOMOも合わせて、３人同時に操作できる方式を取る。状況に応じて隊列を組み替える、なんてことも可能なのだ。またキャラクター設定としては、JURIがオールマイティーな勇者で、TOMOが機敏な戦士、そしてMITSUがミステリアスな魔術師といった役どころ。３人とも個性的なのだ。

⬆ゲームの世界をイメージし、描きおこしたイラスト。これは戻らずの塔の外観。

BGMは聴きものだよ

BABY'Sが、突き詰めていえばJURIがいいだしたゲーム作りに、Ｍマガをはじめとするスタッフが巻き込まれるかたちで結成された、南青山ゲームプロジェクト。どうせなら読者のみんなにも参加してもらおうと企画したのが、10月号でのBGM募集。シウダードラゴンと名付けられた、BABY'SのアクションRPGで使用する曲やフレーズを、ステージごと、イベントごとに、読者のみんなに作曲してもらおうというものだ。

雑誌やゲーム作りのスケジュールの関係もあって、応募期間は１ヵ月弱。さらに同じ号の特集で紹介したばかりの、MuSICAという音楽ツールで作った作品しか受け付けないなど、応募してくれるみんなにとっては、かなり制約も多かったんじゃないかな。ごめんなさい。正直いってスタッフ一同、どれだけ作品が集まるか、冷や汗ものだったのだ。

ところが、そんな心配もいまとなっては懐かしい思い出(？)。なかなかの力作が多数寄せられてきた。いつもはロうるさいプログラマーのそらまめをして、〝けっこうレベルが高いですよ〟といわしめたのだから、期待していい。

右上にまとめたのが、そんな高レベルな作品が寄せられた中で、見事に最終選考まで残った人のリスト。彼らの作品の中から、シウダードラゴンに流れるBGMが決定するのだ。作品数がけっこう多いこともあるので、１ステージにつき１曲というわけではなくて、複数の曲を豪勢に使いわけることになりそうだ。

なお、ここに掲載した人たちの作品の中から何曲かが、本誌と同じ11月８日にTAKERUで発売された、MSXディスク通信12月号に掲載されている。シウダードラゴンの発売を前に、音楽だけでも雰囲気を味わってほしいな。

そうそう、これらのBGMは、すべてFM音源があることを前提にして作られている。だから、マシンにPSGしか内蔵されていないようなら、ぜひともFM付きのものを調達してほしいな。また、中にはコナミのSCC音源を使って音に厚みを出した作品もあるので、SCCカートリッジもあればベストだね。

読者のみんなの多大なる協力もあって、着々と製作が進むシウダードラゴン。南青山ゲームプロジェクトの連載は今回で終わってしまうけど、ゲームが完成したあかつきにはBABY'Sの３人もまじえ、このＭマガ誌上でおあいしましょう。それまで、しばらくの間は、さようなら。そして、またあう日まで……。

BGMの応募をありがとう

10月号で告知した、シウダードラゴンのBGM募集。応募期間が１ヵ月弱と短かったにもかかわらず、多くの力作が編集部に送られてきたぞ。みんな、どうもありがとう。さっそくゲームプロジェクトのスタッフを集めて、選考会を開いたのだ。で、現在のところ最終選考に残っているのが、以下の９人の作品。この中のいくつかが、実際にゲームのBGMとして使われることになるのだ。

応募者	評
東京都葛飾区 古川健太郎	世界樹のステージを除く４ステージのBGMと、アイテム発見時のフレーズを送ってくれた。どれもメロディアスな曲ばかりで、スタッフの評価も高いぞ。
栃木県宇都宮市 磯邉舘孝明	FM音源にPSG、さらにはSCCまで鳴らすという贅沢な使い方で、戻らずの塔のテーマを作曲してくれた。さすがにSCCが入ると音に厚みが出ると評判だ。
神奈川県秦野市 IZURU	水の塔、世界樹、採掘所の３本のBGMと、ふたつの効果音を送ってくれた。ほかの人の作品がアップテンポな中にあって、スローな曲奏が印象に残っている。
神奈川県藤沢市 PAN-D	曲作りはうまいのだけど、水の塔のテーマなどはイースの影響を受けすぎかもしれない。またアレンジの際に、音の厚みを出すことをもっと意識してみよう。
愛知県尾張旭市 内田稔	最終ステージ用にと応募してくれた作品が好評。頼りなさそうな雰囲気がいい味を出している。これからは、応募のとき自分の連絡先を忘れずに書くように！
東京都足立区 北見陽一	MSX大賞で、Ｍマガ賞を受賞した北見くんの作品。BGM11曲とエフェクト４曲という膨大な数を応募してくれた。SCCの使い方はピカイチじゃないだろうか。
群馬県伊勢崎市 豊島隆志	オリジナル曲ははじめてとのことだけど、堂々最終選考に残ったよ。ただ残念なのは、PSGとFM音源のバランスが悪いこと。PSGの音が大きすぎるのだ。
東京都足立区 (YMD)A	何曲も応募してくれたけど、共通したことはノリの軽い、明かるい曲が多いこと。エンディングのスタッフスクロール用の曲とかに評判が集まっているぞ。
滋賀県近江八幡市 南芳樹	採掘所のステージを彷彿とさせる曲をひとつだけ応募してくれた。音の厚みもあって、アレンジはなかなか。できるなら、ほかの作品も聴いてみたかったな。

木原美智子のチャットDEデート

第5回　坂上香織ちゃん

話しだしたら近所のオバサン連中にも負けないとウワサされる？　木原美智子ちゃんがお送りするこのコーナー。今月のお相手は"ガミちゃん"こと坂上香織ちゃん。ドラマに目覚めた美智子ちゃんとの女優対談やいかに？

[みちこ]　ゲームは好きですか？
[かおり]　好きです。お兄ちゃんがファミコンを持ってまして、私も一緒にやってたんですよ。
[みちこ]　そのころって、何がハヤってました？
[かおり]　やっぱり、『スーパーマリオ』ですね。たぶん、有名なゲームはほとんど持ってたと思いますよ。
[みちこ]　そう、私もスーパーマリオがいちばん好き。あとは『ボンバーマン』も好きかな。
[かおり]　あ、知ってます。あれって、暗号みたいなのがあって無敵になるの知ってます？
[みちこ]　あー、そうなんですよねー(笑)。そうです、それを弟にやってもらって、そのあとを私がやってたんです。
[かおり]　あー、私もよく教えてもらってた。
[みちこ]　ファミコン以外のゲーム機は、やったことありますか？
[かおり]　ゲームボーイに凝ってたことはありますね。友達がスゴク好きで、それでわたしも好きになってやってました。でも、最近はあまりやってないですね。
[みちこ]　私も最近はあんまりやらないですね。私のゲームボーイを誰かが持っていってしまって、なくなっちゃったんですよ。ゲームは、やっぱり『テトリス』をやってましたか？
[かおり]　そうですね、ほかのもいろいろやりましたけども、やっぱりテトリスがいちばん楽しかったですね。
[みちこ]　ロケットを出したことありますか？
[かおり]　1回だけありました。
[みちこ]　じゃあ、けっこうスゴイですね(笑)。
[かおり]　でも、それ1回だけですよ(笑)。
[みちこ]　ところで、パソコンって聞いてどう思いますか？
[かおり]　私、パソコンってちゃんとやったことないんですよ。だから絶対できないだろうな。
[みちこ]　機械は弱い方ですか？
[かおり]　機械は全然ダメなんですよ。ビデオの録画もいまだにできないくらいですから。
[みちこ]　あ、私もビデオの予約はできない。ウラの配線とかもやってもらわないと全然わからない

美智子のソフトレビュー MICHIKO'S SOFT REVIEW

シューティング？　まかせてよ!

スペースマンボウ　■コナミ MSX2 6800円[税別]

みなさんこんにちは、ゲーマーの木原美智子です。と言いたいところですが、じつは私MSXを持ってないのです。だからMSXのゲームをやるときは、わざわざMマガ編集部までこなきゃいけないので、RPGだとかの時間がかかるゲームができないんですよ。というわけで、誰かMSX turbo Rくださいね。

さて、今回のゲームですが、コナミさんから発売されている『スペースマンボウ』というシューティングゲームです。私、シューティングは得意だからまかせてくださいよ！　ってな感じで挑戦したのですけど、意外と難しかったですね。自機の頭の青い色と画面に出てくる青い色が同じなので、見分けがつかなくて目が痛くなっちゃいました。それと自分の射っている弾と相手の弾の区別ができなくて、知らないうちにやられちゃうのが頭にきましたね。ステージ1の巨大要塞で手こずっているうじゃ、まだまだアオいですよね。

⬆とにかく1画面に現われる敵キャラの多いこと。グラフィックも美しいね。

ハマると奥の深いゲームのような気がしますので、アイテムの使い方をマスターすれば7面クリアーもできるかもしれない？

んですよ。でもね、新しいヤツを買ったんですよ。バーコードで予約するヤツだから、やっとできるようになったんですけど、それでもひとつしか番組が入らないの。ホントはもっと予約できるんでしょうけど、それもわからないからしょうがないですよね。

［かおり］ 私もわからない(笑)。

［みちこ］ でもね、それなのにパソコンだけはできるんですよ。

［かおり］ でも、スゴイなぁ、パソコンなんて。

［みちこ］ 一応お仕事ですからねぇ。今度、一度挑戦してみてくださいよ。

［かおり］ そうですね、やってみたいですね。

［みちこ］ ドラマを撮っているそうですが、どんなドラマですか？

［かおり］ 『浮浪雲』っていう時代劇です。いろんな人が出ていて、撮影はとっても楽しいですよ。とくに、ビートたけしさんがアドリブでいろんなおもしろいことを話すから、笑っちゃいけないシーンなのに笑っちゃってダメ(NG)になったりすることが、しょっちゅうありますよ。

［みちこ］ 私も今、ドラマやってるんですよ。夜中に20分くらいの番組なんですけど、1本を1日で撮っちゃうので大変なんですよ。でも、みんなおかしい人たちばっかりなので楽しいです。

［かおり］ ドラマって楽しいですよね。

［みちこ］ ところで、好きな男の子のタイプってありますか？

［かおり］ タイプってないんですよ。しつこくなくて清潔な人だったらどなたでもかまいませんよ。

［みちこ］ 芸能人で好きな人っていますか？

［かおり］ 一度もお会いしたことないので、どんな方かよくわからないですけど、チェッカーズのフミヤさんが好きでした。

［みちこ］ あー、結婚しちゃって悲しいですよね。

［かおり］ 私、サッパリしてる人って好きなんですよね。

［みちこ］ ここで恒例の質問ですけど、今何が欲しいモノってありますか？

［かおり］ 本を読むのが好きなので、図書券が欲しいです。

［みちこ］ あ、図書券だと自分の好きな本が買えますからね。どんな本を読むんですか？

［かおり］ 何でも読んじゃうんですよ。小説でも雑誌でもコミックでも何でも読みます。それで部屋に本類があふれちゃったので、本専用の部屋を作ったんですよ。

［みちこ］ 私、本を読むの遅いんですよ。だからいっぱい読める人がうらやましいですね。

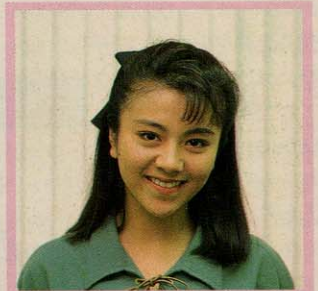
［かおり］ お金を持ってると全部買っちゃいそうになるので、あんまりお金を持って本屋さんに行けないんですよ。

［みちこ］ じゃあ、図書券があるとラッキーですよね。みなさん送ってあげてください(笑)。ちなみに、私は使えるモノが欲しいので、それも送ってくださいね。

［かおり］ 使えるモノ？

［みちこ］ 洗剤だとか調味料だとかって使えるでしょ。

［かおり］ あー、それはイイですよね。私も欲しい。

［みちこ］ なんだか話がトンでもない方向へ行ってしまいそうなので、今回はここまで(笑)。そんなわけで、みなさんよろしくおねがいしまーす。

PROFILE

●本名も坂上香織。1974年7月25日長崎県出身。現在16歳。身長155センチ、体重40キロ、スリーサイズ78、58、83。血液型はA型。趣味は映画を見ることで、特技はお料理。

今月のお客さま・・・・・・・・♡坂上香織ちゃん
寒さに負けず踊りましたヨ!

どうでしたか？ 今回のチャットDEデートは。機械モノが全然ダメという香織ちゃんなんだけど、モニターに向かって打ち込みをする美智子ちゃんの横で、熱心に見入ってましたよ。

ところで、香織ちゃんの最新アルバム『ARE YOU REDAY？』に収められている曲を中心にした、ビデオクリップ集『Tri・Angle＋メイキング』が発売されました。シングル曲『瞳のダイアリー』はもちろんのこと、メイキングも入っていてお得。ロケをしたのがまだ寒いころで、震えながらの撮影が大変だったそうですが、とってもカッコよく踊ってますので、みんなも絶対に見てくださいネ。今秋はドラマ『浮浪雲』に全力投球するということなので、これもチェックを入れとかなきゃ、ネ。

さて、みんなにうれしいお知らせ。坂上香織ちゃん直筆のサイン色紙を5名様にプレゼントしまーす。あて先はインフォメーションのプレゼントコーナーと同じで、『香織ちゃんの色紙がずぇーったいに欲しい』って書いて送ってね。応援のほうも忘れずにたのむよ！

問い合わせ先

〒107
東京都港区赤坂7-5-1-604
(株)ライジングプロダクション
KAORI倶楽部
☎03-589-1567

INFORMATION

GOODS

■CDがカラオケに速変わりっ！

音楽を聴きながらつい口ずさんでしまうってことはよくあると思うけど、そんなときボーカルがなければカラオケ代わりになるのになあ、と感じたことはない？

ソニー(株)から新発売されたCDプレーヤー『CDP-K1』は、手持ちのCDをボタンひとつでボーカル部分の音を小さくし、手軽にカラオケを楽しむことができるというもの。ほかにも、ピッチコントロールで曲のテンポを変えたり、楽器を接続してミキシング演奏をしたり、オリジナルの編集テープを作ったりと、くふう次第でいろいろな楽しみ方ができるのだ。

また、別売のボイスチェンジ機能付きマイクロホンと、キーをたたくだけでドラム音や効果音を出せるドラムパッドを一緒に使えば、さらに楽しみ方が広がるってわけ。

●ソニー(株)
●☎03-448-3311
●2万9800円［税別］

■お化粧気分のスタンプパッド

そろそろクリスマスカードや年賀状の用意をする季節。手作りのスタンプを押すっていうのもなかなかいいよね。その際、絵の具や色鉛筆みたいに色の豊富なスタンプパッドがあれば、もっといいでしょ？ (株)ツキネコの『COLOR PALETTE』は、単色の40色に加えて5色コンビ4種類、3色コンビ12種類、合計でなんと56種類という豊富な色揃え。しかも、まるで化粧パレットみたいで、これがスタンプパッドとは思えないほどオシャレだ。

インクは、べたつかずにす速く乾き、印面も濡れた布で簡単に洗い落とせる。もちろん、指や顔についちゃったよーという場合もひと拭きで落ちるから安心だ。また、パッド面が本体から少し高くなっているので、大きなスタンプでも楽に付けることができるぞ。

●(株)ツキネコ
●☎03-891-4776
●単色 600円［税別］

■おふろでプカプカ浮くラジオ

おふろで浮く、といっても小さな子供が遊ぶおもちゃじゃないよ。クラゲの形をしているが、れっきとしたラジオなんだな、これが。その名も『クラゲディオ』で、完全防水のAM専用ラジオだ。しかも、お湯の中に入れると足の色が変わるというオマケつき。そして、水が動いても回転したり反転したりといったこともないので、激しい入浴(？)にも耐える。

用途はおふろだけとは限らないわけで、プールや海などでも大活躍。べつに水のあるところじゃなくても、旅行に持って行ったり机の上に置いてもいいよね。デザインがユニークだからプレゼントにしても喜ばれるかもしれない。

色はブルー、ピンク、グリーンの3色。ビルに囲まれた場所や山間部、ワイヤ入りガラス窓の部屋などでは感度が悪くなる場合があるので注意されたし。

●(株)パイロット
●☎03-5487-8014
●3500円［税別］

■修正文具をひとまとめ！

消しゴムをはじめとして、ペンタイプのものやテープタイプのものなど、たくさんの種類が登場している修正文具。それらをひとまとめにした『CORRECTION SET』が、三菱鉛筆(株)から発売された。

セットになっているのは4種類で、まずノック式の消しゴム。これは、1文字だけとか1行だけとか、小さい範囲を消したいときに最適だ。そして、多目的に使えて携帯に便利なペンタイプの修正液。部分的な目かくしをして、上からの書き込みがしやすい修正紙。もうひとつは、鉛筆の先などでこすって転写する乾燥待ち不要の修正テープ。用途別に〝消す〟ことだけを考えてセットされている。

まちがえたっ、と思ったら、誰かに気づかれる前にさっさと修正してしまおう。さて、このセットをなんとMマガの読者30名にプレゼント。応募方法は81ページを見てね。

●三菱鉛筆(株)
●㊞Pixy事業部☎03-835-0606
●1000円［税別］

GAME

■エキサイティングなマネーゲーム

ここ数年、世界のあちらこちらで改革の嵐が吹き荒れ、思いがけない状況が生まれている。それに伴って、世界経済は微妙に揺れ動いているのが実情だ。今や、世界のマーケットは現代人の最大の関心事。そんななかで、ゲーム部門を持つアメリカの代表的な出版社の考案によって生まれたのが『ディーラー』というマネーゲームだ。

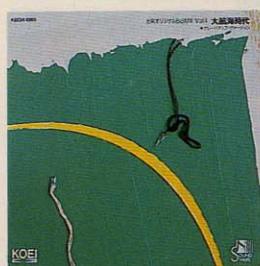
世界のマーケットの最先端で活躍するディーラー。相場の動きをす速く読み取って瞬時に売買し、成功と失敗、危険と感動を背負って勝負する投資のエキスパートたち。彼らのエキサイティングでスリリングな世界を体験でき、現代のキーワードや投資のメカニズムを知ることができるのが、このゲームの特徴なのだ。

遊び方は、まずボードのまんなかにマネーウイル(市場掲示板)があり、現在の市場価格を示している。この市場価格を見ながら、底値で買って、高値で売る。ただし、売るにも買うにもいろいろな条件があるので、その条件を満たしながらお金を増やしていかなければならない。また、自分が得をしたり相手の邪魔をしたりするマーケットカードを有効に使って蓄財していくことも必要だ。

さて、こういったゲームの場合、興奮のあまり、思いもよらない人間性がまる出しになることが多い。でもまあ、そこがまたおもしろいところでもあるんだよね。

●(株)シュウクリエィション
●☎03-802-5531
●3950円［税別］

CD

光栄オリジナルBGM集Vol.4 大航海時代

従来のカップリングスタイルから1タイトル1枚となった光栄オリジナルBGM集。その最初の作品が『大航海時代』だ。オープニングの前とエンディングの後のグレードアップバージョンでは絶妙のシンセアレンジを聴くことができるのだ。

●光栄
●発売中/2700円［税込］

古今東西　森高千里

みんなが待ってた森高のニューアルバムはスゴイぞっ！　犬、猿、きじを引き連れて鬼たいじには行っちゃうし、岡っ引きは登場するし、ゴキブリホイホイだし。もちろん、ゴーカ写真集とキレイポスターという特典もあるからお楽しみに。

●ワーナー・パイオニア
●発売中/2900円［税込］

DOWN BY LAW　GALAPAGOS

カッコいいっ。ボーカルが人気ギタリストの妹だとか、バウワウワウを意識してるだろうとか、ゼルダに似てるぞとか、そんなことどうでもいいよね。全体的に熱帯をイメージさせる言葉とメロディー。今後の動向が気になる新人バンドだ。

●東芝EMI
●発売中/3000円［税込］

イン カスミディティ　マルコシアス・バンプ

T・レックス、グラムロックといった言葉からどうしてもまぬがれない彼らだけど、むしろそれは良い意味で言われているんだよね。ロンドンで録音されたこのメジャーレビューアルバムは、エロチックなカッコよさ。文句なしにおすすめ。

●ビクター音楽産業
●発売中/3000円［税込］

error CD　平沢進

2年前の暮れに事実上の解散となったP-MODEL。その後のソロ活動で、独自の展開を繰り広げてきた平沢進の初ライブアルバムが出た。ここでも、精神宇宙の追求と、外界へのメッセージという両端の世界をみごとに見せつけてくれる。

●ポリドール
●発売中/3000円［税込］

ビットウィーン・ユー・アンド・アイ　アンヌ・ドゥールト・ミキルセン

11月に来日が決定し、その記念盤として日本未発表だったアルバムが2タイトルリリースされたのだ。この作品は'83年のソロデビューアルバムで、発売直後にプラチナディスクを記録した話題盤。部屋でくつろぎながら聴くのに最適だよ。

●CBS・ソニー
●発売中/2300円［税込］

BOOKS

サイバーテクノロジー　監修/月尾嘉男

●NTT出版　●2400円［税込］

先端の空間アークヒルズで開催されている〝アーク都市塾〟。そこでは、現代を反映する課題を主題に講義と実習が行なわれている。その様子を1冊にまとめたのがこの本だ。講師には(株)アスキー社長の西和彦や、ディスコ『ゴールド』のプロデュースなどで活躍中の武邑光裕など、8名。

バッド・シティの快楽学　監修/榎本了壱

●TOTO出版　●1700円［税込］

こちらも都市を対象に建築、美術、音楽などさまざまな角度から探求している〝東京都市学校〟での講演をまとめた本。鈴木慶一、伊東順二、林海象などいろいろなジャンルで活躍中の8名が、仕事のこと、都市について、文化論などを文章だけでなく豊富な図版や写真を使って語ってくれる。

大航海時代ハンドブック

●光栄　●1860円［税込］

16世紀初頭を舞台に、海に生きる男を描いたシミュレーションゲーム『大航海時代』。よりいっそうゲームを楽しめるハンドブックが登場したぞ。世界全図、各地方地図、世界に散らばる70港の位置などのデータ集のほか、ゲームの攻略や歴史背景などがふんだんに盛り込まれているのだ。

電脳遊技考　山下章

●電波新聞社　●1500円［税込］

ゲーム評論家の山下章が真正面からゲームについて考え、本音で評価し、まとめた1冊。ゲームを評価する際、とかくおもしろいとかつまらないとかいうあいまいな表現で終わってしまうことが多い。だが、山下章の場合、それらの部分をもっとさまざまな言葉で表現しているからスゴイ。

VIDEO

アメリカン・グラフィティ

〝1962年、きみはどこにいたか〟というキャッチフレーズで登場した、青春映画の歴史的名作がついにビデオ化された。ジョージ・ルーカスのたった3本の監督作のうちの1本。日本に'50年代ブームを巻き起こした、元祖ポパイ少年のバイブルともいうべき作品だ。未見の人には絶対のオススメだぞ。

●CIC・ビクタービデオ　●112分
●1万4830円［税別］　●発売中

ブルース・ブラザース

公開当時に、作家小林信彦が、現代で成功したスラップスティックコメディーの奇跡的な例として絶賛した作品が待望のビデオ化。ジョン・ベルーシとダン・エイクロイド演ずるブルース・ブラザースが巻き起こす、〝小さな親切大きなお世話〟騒動は、もう爆笑まちがいなし。すごいぞ。

●CIC・ビクタービデオ　●133分
●1万4830円［税別］　●発売中

ブルー・スチール

ホラークイーンとも呼ばれるJ・リー・カーティスが主演する、ニューヨークを舞台とした女性ポリスもの。彼女が紛失した銃で殺人を続けるサイコキラーとの息詰まる戦いは、ホラータッチで恐ろしいことこのうえない。これで監督が女性というのだから、これもまた怖い。

●アスキーベストロン　●102分
●1万4800円［税別］　●発売中

ミレニアム

ジョン・ヴァーリィの短編小説『空襲』の映画化というニュースは10年くらい前から流れていたが、ようやく実現したのがこの作品だ。1000年の時をかけるラブロマンスを描く、ロマンチックなタイムトラベルテーマのSF映画なのだ。また、脚本も、原作者自身が担当しているぞ。

●ギャガ・コミュニケーションズ　●106分
●1万4300円［税込］　●発売中

フィールド・オブ・ドリームス

公開されたばかりだから、感動が鮮明に残っている人も多いと思う。トウモロコシ畑で不思議な声を聞いた農夫が、その声に導かれて畑に野球場を完成させる。そして、いくつかの小さな奇跡によって、さまざまな人々の心に温かい波紋が広がっていく。夢を信じて愛すればいつか必ず叶うと教えられる。

●東和ビデオ　●107分
●1万5800円［税別］　●発売中

夢みる瞳の天使たち

『小さな恋のメロディ』や『炎のランナー』の大プロデューサー、デビッド・パットナムが放つ少年映画の傑作。1984年の公開時には、『初恋キッパーバン』というタイトルだった。14歳の少年アランが抱く3つの夢を中心に、少年が大人になっていく過程でのせつなさが描かれているのだ。

●HRSフナイ　●81分
●1万4800円［税別］　●11月30日発売

MOVIE

■トータル・リコール

〝全米興業収入第１位〟、〝ハリウッド10大シナリオの一篇が生んだ至高の娯楽大作〟なんて華々しい賛辞とともに公開されるのが、シュワルツェネッガー主演の『トータル・リコール』。文句なしに、この冬最大の話題作なのだ。

舞台となるのは西暦2080年の地球。主人公のダグ・クエイドが、火星への旅を夢見てリコール社を訪れるところから、映画は始まる。低予算で安全に、夢の世界を実体験として記憶に植え付けるハズのリコール。ところがクエイドは現実に、火星を巡る巨大な陰謀に巻き込まれてしまい……。

総製作費に史上最高の7000万ドルを投入したというこの映画。ノンストップで地球から火星へと突き進む演出のスピード感もさることながら、各シーンに登場するセットのリアルさは必見だ。これだけ贅沢にエンターテイメントに徹した映画は、観ていて気持ちいい。多少の科学考証のアラや、ディックの原作と違うぞ、なんて不満も、どこかに吹き飛んで楽しめてしまうもの。

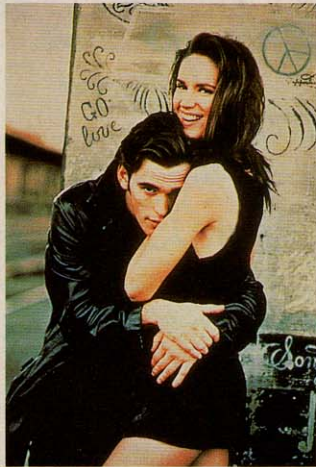
●東宝東和配給
●12月上旬公開

■ドラッグストア・カウボーイ

'70年代前半の孤独と喪失に彩られた都会を舞台に、ドラッグカルチャーに生きる若者を描いた物語。

オレゴン州ポートランドに生息する札付きの麻薬常用者ボブは、妻のダイアンや仲間たちとドラッグを手に入れるために薬局を襲い、逃避行を重ねていく。彼らにとっては麻薬を失うことによって訪れる生気のない日々が、何よりも悲劇であったのだ。ところが、仲間のひとりの死によって、彼らは破局を迎えることになる。だが、それはボブにドラッグをやめて生の意識を持つ機会を与えるのだ。そして、愛するダイアンとも別れることになってしまう……。

マット・ディロンとケリー・リンチの個性的な演技ももちろんいいけど、後半で登場するウイリアム・バロウズに注目したい。文学、アート、音楽、映像など多方面に影響を与え続けるバロウズが、麻薬中毒者の牧師役を演じているのだ。もう、それだけでもこの映画を観る価値はあると断言したい。

●ギャガ・コミュニケーションズ配給
●12月中旬公開

編集チョの今月のコレ!

今月から始まったこのコーナーは、私がコレだ、と思ったものを紹介するというワガママなコーナーなのだ。対象とするのは、インフォメーションで紹介するジャンルに限る、ということにする。だから、MSXのゲームはやらない。

で、今月のコレ、は映画だ。『カプリコン１』という映画を知っているかな。火星探査ロケット打ち上げにまつわる陰謀を描いた、なかなかおもしろい映画だった。この映画の監督ピーター・ハイアズムが、私は好きでね。デビュー作の『破壊！』という映画を観たとき、いっぺんにファンになってしまったのだ。どうってことない当時はやりのポリスムービーの１本だけど、クライマックスのスーパーマーケットでの銃撃戦が、全部これ移動撮影、という迫力いっぱいの映画だった。最近ビデオが出たから、未見の人はどうぞ。

当時'70年代半ばというのは、優秀な監督がいっぱい出た年でね。スピルバーグとかウォルター・ヒルとかね。そのなかでも私はハイアムズがごひいきでした。でも、この後の第２作『Our Time』は日本未公開、３作目の『Peeper』は本国でも未公開(に限りなく近い扱い)と不幸が連続。やっとイギリス資本の『カプリコン１』で復活というつらい人生を歩んでいる。その後も『アウトランド』とかコンスタントに撮っているけど、イマイチ一線級になれない。『2010年』を作るはめになったのもどちらかといえば不幸だよね。

そんな彼の新作が正月にやってくる。マフィアの殺人を目撃した美人の証人とタフな検事が、深夜特急列車の中で殺し屋に追われるというスリラー映画『カナディアン・エキスプレス』だ。正月らしさはないけど、スピーディーなアクションと緊迫感あふれるサスペンスは映画の醍醐味そのものという感じ。手堅い映画なのだ。

●東宝東和配給
●12月上旬公開

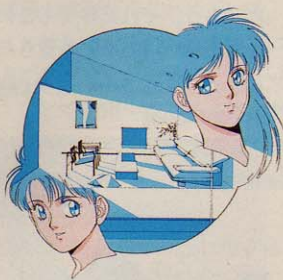
⬆この映画は'50年代の映画のリメイクなのだ。

⬆『破壊！』はワーナーから発売中。

⬆クライマックスは列車アクション！

NEWS

■菊池通隆のカレンダー発売情報

『超音戦士ボーグマン』や『冥王計画ゼオラマー』で人気のキャラクターデザイナー、菊池通隆のオリジナルカレンダーが発売されるぞ。(株)バンダイ発行のサイバーコミックスのカバーを飾ったオリジナルキャラクター、彩花と遙子の姉妹も登場。菊池通隆が描き出すキュートなイラストを1年間楽しめるという、ファンなら絶対に手に入れたい1冊だ。発売は11月下旬で、価格は1200円［税込］。なお、通信販売の予約も受付中なので、申し込みたいという人は、(株)バンダイ☎03-5379-1911まで問い合わせてみてね。

⬆カレンダー表紙用の描きおろしイラストだっ。

さて、このカレンダー発売を記念して、イベントが開催される。内容は上映会、サイン会、トークショーなど。日時は11月25日で、午前の部が10：00開演、午後の部が15：00開演となっている。場所は東京の高田馬場エモーションシアター・パール座B-CLUB SHOP2だ。参加希望者は、往復はがきに午前の部か午後の部かを明記して、右記のあて先まで申し込んでね。希望者が多数の場合は抽選になるぞ。締切は11月16日で、当日消印有効だ。

で、じつはここでうれしいお知らせがあるのだ。このオリジナルカレンダーを、Mマガの読者3名にプレゼントしちゃう。応募方法は、プレゼントのコーナーを見てね。下記のあて先にまちがえて応募しないように！

あて先
〒160
東京都新宿区新宿1-26-6
加藤ビル6F
(株)バンダイ　出版課
「菊池通隆イベント」MSX係

■パナソニック・ジャンパープレゼント

10月号でお知らせした『パナソニック・キャンパス・ネットワーク'90』を覚えているかな。松下電器産業(株)のバックアップにより、学園祭の企画を募集するというものだ。募集が開始されてから、おもしろい企画が次々と集まっているそうだ。とくに、今年は社会を反映してか、地球の環境問題や中東問題をテーマにしているものが多いとか。夢の学園祭部門はもう締め切られてしまったが、AV部門の締切が11月15日だから、急いで応募すればまだ間に合うぞ。

応募内容については10月号に載っているからそちらを見てもらいたいんだけど、10月号を持ってないよという人は、パナソニック・キャンパス・ネットワーク'90事務局、☎03-402-0290まで問い合わせてね。

さて、学園祭の会場でスタッフが着用する〝パナソニック・スタッフ・ジャンパー〟を5名にプレゼント。住所、氏名、年齢、職業を明記のうえ、左記のあて先まで送ってね。締切は11月30日だ。

あて先
〒150　東京都渋谷区神宮前3-42-13　スズキビル
(株)クラブハウス「パナソニック・キャンパス・ネットワーク事務局　ジャンパープレゼント」Mマガ係

■MSXフェスティバル'90

11月号でもちらっとお知らせしたとおり、今年もMSXフェスティバルが開催されるのだ。今回は、新ハード〝MSX turbo R、FS-A1ST〟のデビュープロモーションの一貫として、turbo Rを中心にしたイベント内容となっている。従来のハードとの違いや、turbo Rの特徴を比較させるための展示に趣向が凝らされ、見てさわって楽しめる、というものだ。

ステージでは音声吹き替えコンテストやビデオ上映、MSX大賞サウンズ＆グラフィックス部門発表、大ビンゴ大会、MIDIコンサートなどが予定されている。

また、展示ではturbo Rの機能を自由に体験できるお試しコーナーや、今秋発売される新機種ワープロの体験コーナー、turbo R対応の新作ソフトや人気ソフトの展示などが予定されているのだ。

東京会場では、特別ゲストに人気声優の古谷徹氏も駆けつけてくれるというから楽しみだ。

11月18日の大阪を皮切りに、広島、福岡、神戸、札幌、東京、名古屋の順で開催される。くわしい内容や会場、日程などは、59ページを読んでくれればわかるよ。話題のニューマシンにさわれるチャンスを見逃す手はないぞ！

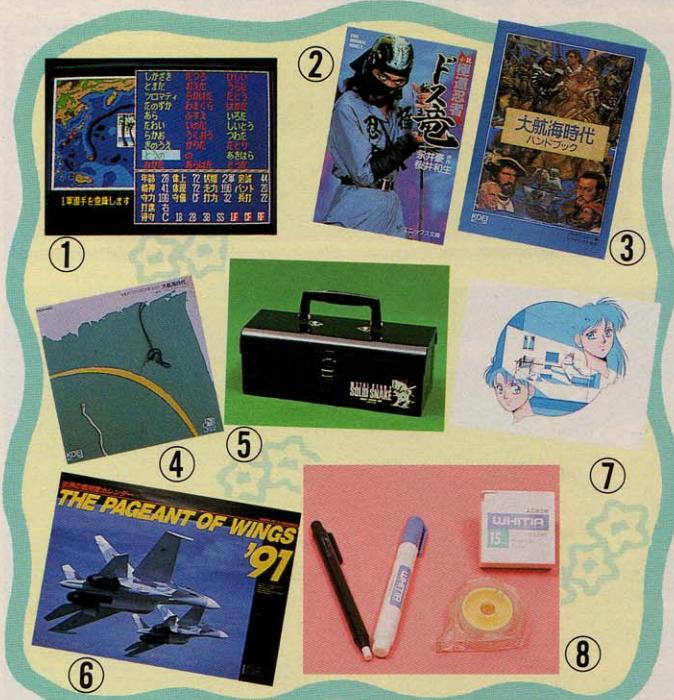
■ウィザードリィ誕生10周年記念祭 WIZ91

『ウィザードリィ』がアメリカに誕生して、来年で10年を迎える。あらためて、歴史の長いゲームだなあと思うのだ。そんなわけで、'91年1月5日に『ウィザードリィ誕生10周年記念祭 WIZ91』が開催される。会場は東京の九段会館ホール。開演は12：00からと15：00からの2回だ。参加希望者は官製はがきに住所、氏名、生年月日、電話番号、職業、入場希望数（ひとりかふたりか）を明記して下記のあて先まで。締切は11月30日必着。WIZファンは大集合なのだ！

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
PMG『WIZ91』係

ご・め・ん・な・さ・い

11月号の中で誤りがありましたので、訂正させていただきます。100ページの音楽のこころの記事で『スペースハリアー』の作品で採用された方が〝埼玉県/岩本明〟となっていますが、正しくは〝大阪府/毛利孝〟です。毛利さん、岩本さん、たいへんご迷惑をおかけしたことをおわびいたします。本当にごめんなさい！　なお、岩本さんの作品は、12月号で採用されています。

PRESENT

わーい、今月はプレゼントがいーっぱい集まったのだ。応募方法は、官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後プレゼントしてほしいものを書いて、右のあて先まで送ってね。締切は12月8日だよ。よろしくね。

◆あて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
12月号プレゼント係

1 野球道Ⅱ……5名

(株)ブラザー工業から、ゲームソフトを5名にプレゼント。今月は、日本クリエイトから発売される『野球道Ⅱ』だ。チームの監督となって優勝に導くシミュレーションゲームだ。本物の監督気分を味わえるぞ。

2 小説　極道忍者ドス竜……5名

11月号のビデオのコーナーで紹介した『極道忍者ドス竜』の小説がエニックス文庫から発売された。著者は桜井和生で、原作はもちろん永井豪。ビデオの名シーンも入ったこの本を(株)ビデオ・グラフから5名に。

3 大航海時代ハンドブック……5名

BOOKSのコーナーで紹介している光栄の『大航海時代ハンドブック』を5名にプレゼント。これからゲームをプレーする人はもちろん、すでにプレーした人でも楽しめる、シミュレーションファン必携の1冊なのだ。

4 大航海時代CD……2名

こちらもCDのコーナーで紹介している、光栄の『光栄オリジナルBGM集 Vol.4 大航海時代』だ。大航海時代のグレードアップバージョンメロディーが収められたこのCDを聴きながらプレーすればいっそう盛り上がる！

5 ソリッドスネーク カセットケース……3名

(株)コナミから、『ソリッドスネーク メタルギア2』のカッコいいカセットキャリングケースを3名に。カセットテープが10本収納できる大きさで、鋼板を使用した丈夫なつくり。いろいろな使い方ができそうだぞ。

6 世界の軍用機カレンダー……5名

DACTから5名に提供してくれたのは、'91年度版の『世界の軍用機カレンダー』。アメリカ空軍のトムキャットやソビエト空軍のスホーイSu-27など、軍用機好きならよだれが出そうなものが1年間も楽しめるぞ。

7 菊池通隆カレンダー……3名

NEWSのコーナーで紹介した菊池通隆のオリジナルカレンダーを(株)バンダイより3名にプレゼント。とってもキュートなイラストストーリーを1年間堪能できるんだから、ファンなら絶対持っていなきゃダメだね。

8 コレクションセット……30名

三菱鉛筆(株)より、GOODSのコーナーで紹介している『コレクションセット』をなんと30名にプレゼント。ノック式消しゴムや修正ペン、修正紙、修正テープなどがセットになっている。

●ら、来月からどうしよう。はらはら、どきどき、そわそわだーねー。

デパートが鍋を運ぶときなにをするか!?

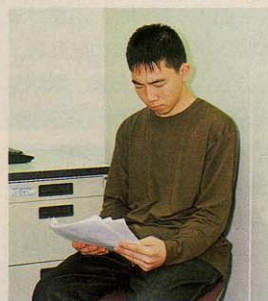
月刊MSX画報

ペンギンが独立運動
いよいよ飛行訓練か

夢をありがとう 私のこの一本 第わすれた回 ぎーち

〝Mマガ編集部の人が思い出のソフトを語る〞という夢の企画が初めて世に姿を現わしたのが今年の4月号。あれからもう8ヵ月になるんですね。突然ですが、長いあいだ連載してまいりました〝私のこの一本〞も、今回をもちまして終了させていただくことになりました。応援してくれた読者のみなさん、本当にありがとうございます。またどこかでお会いしましょう！

なーに言ってんだよ。実質上、最初の4回しかやっていないくせに。偽善者っぽい挨拶するなバカ。あ、ちょっとデニッシュアップルクリーム(うまいぞ)を買いに外へ出て行ったスキにとんでもないことが書かれている！ でも反論できないからそのままにしとこう。とりあえずこのコーナーの取りを飾るのは、12月号の原稿を早めにあげてほかの編集者から「いい子ぶりやがって」と陰口を叩かれているぎーちです。とっとと書きやがれ。

ちぇ、ひどい言われようだなあ。おまけに前置きで派手にスペースが使われているし。まあいいや。ええと俺が遊んだMSXゲームで、最も長い時間プレーしたと思われるのは『マスター オブ モンスターズ』。シミュレーションゲームだから当然のような気もするけどね。高校生時代はコイツのおかげで眠れぬ夜を何日も過ごしたなあ。そんでもってその翌日は学校をよくズル休みしたなあ。けっこう、不良だったんだなあ。俺がファンだったモンスターはリザードマン。青っちょろいヤツだけど、山岳地帯でロック鳥を次々と弓で射落とすさまは、さながら〝愛の狩人〞といったところだろうか。えっ、もう終わりなの？

⬅いつもバカな写真ばっかりなので、今回はムリしてみた。どう見てもムリ。

⬆高3の夏休みはこれにハマったっけ(マネしないほうがいい)。

なつかしの対面!!

⬆懐かしさのあまり握手を求めるぎーち。しかし先方はてんで無視。

⬇これをプレーする気になったきっかけは〝ファミコンのとあるゲームを見たから〞なんて口が裂けても言えない。キングオブなんとかかんて。

●このごろ、キョロキョロしながら歩いてます。すごく危険です。

桜玉吉の 帰ってきた“おなじとこさがし” 先月の解答

先月号はちょっと難しかったんじゃない？　ところで、ずっとMマガを購読しているが、今回初めておなじとこが見つかったという喜びの声が届きました。ところが初めて見つけたという解答が、見事にはずれてたりすることもあって、こちらとしても何やら複雑な思いです。多分、解答を見てギクッとしていることでしょう。まあ、いいじゃない。これに懲りずにまた挑戦してちょーだい。はずれたからといって名前は出さないでおくからさ。おお、親切。

10月号の当選者は茨城県の武井光晴さん。それから東京都ドイツ郡のエリツィンさん、本名と住所がわからないので、このコーナー宛に連絡してくださいね。そんなわけでしたー。

●手首をおもいっきり強く握っておいて、急にパッと離すと気持ちいい。うほほほーって感じだ。

●目がまわったウシのTシャツだー。ほれー。

●ジャン本田はこのごろアイドルにめっぽう強くなった。ほかにもいるけど。

アタマのラジオ体操第2

簡単だ一簡単だーという意見が多いので、腹が立ちました。というわけでヒントをできるだけ難しくしました。解けるものなら解いてみれ。今月は"イ"の数を答えておくんなまし。じゃーやれ。

《タテのカギ》

●『優しい悪魔』、『危ない土曜日』などのヒット曲で有名なトリオ。うちふたりは芸能界に復帰しましたよね。あ一簡単。

●P、マッチで連想するものを、そのまま書いてください。

●アマゾンの次に登場したのは、仮面ライダー○○○○○○。

●おもちゃ会社。

●サザンオールスターズのアルバムのタイトルにもなりました。季節ハズレですけど。

●都会に出る人が増えると、地方の人ロが減るんです。

●みのもんたと木の葉のこのCMでおなじみの、飲物。いちおう薬用ですので、付属のカップで測って飲んでください。

●麻雀でのイカサマのひとつである、○○○○積み。わりと簡単なサマのひとつである。

●このダイヤモンド、本物かどうか○○○○してみよう。

●オーヤンフィーフィー(漢字で書かないでおこう)の大ヒット曲『雨の○○○○○』。

●クルマ。

●パズルを解くには、○○○○○○を繰り返さなければならない。

●高の逆。

●まあそのう、なんていいますかね。いわゆるゲロのことなんですけど。あーあ。

●死んだ人の法名を書いた木の札。

●なんの○○もなく、ただ町をさまよう。

●コレをつけるとつけないとでは、1000倍も違う。

●イブプロフェン鎮静剤だかなんだかよくわかんないものが入っている頭痛薬。

●アウトじゃない。

●その天皇が在位している間のことれす。

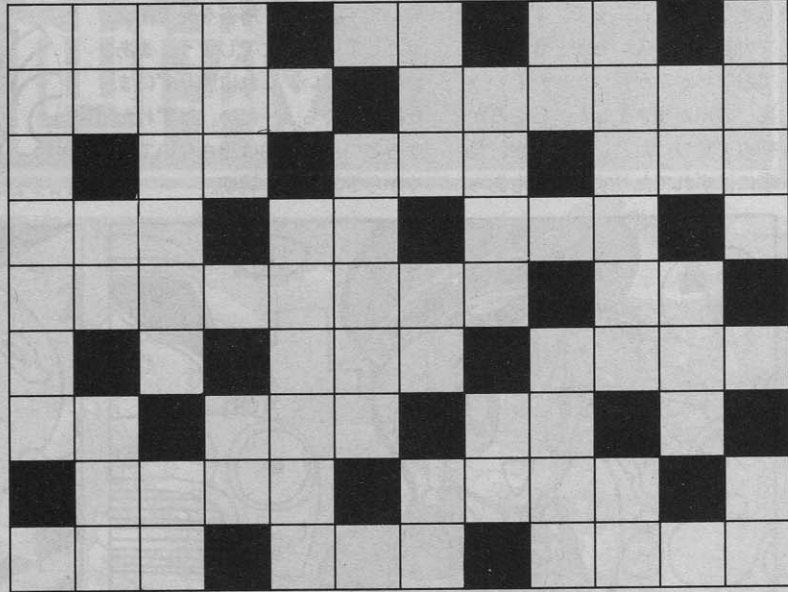
《ヨコのカギ》

●キリスト教の開祖。と言っちゃうとなあー。答え書いちゃった。

●雌雄の雌とは、どういう意味か。

●おニャン子クラブ出身で、お姉さんも芸能界にいる、我妻○○。もしかして、もう引退してる?

●マルチクリエイター、いとうせいこうに曲を提供している人の名前。いや一難しい。

●函館名物といえば、やっぱりコレでしょうね。透き通っていて、ツルツルッと食べちゃうのよ。

●ハイじゃない。

●愛媛、和歌山などで知られる、柑橘類の総称。

●最近の娯楽施設によくある、ジャンボ○○○。キミは何時間で脱出できるかな?

●インドにある高原の名前。

●とりあえず音楽に詳しい人なら、○○&ナンシーというだけでわかるでしょう。

●この山のヌシは、3メートルもある○○○のクマだ。

●コナミの『○○○○○○○○の逆襲』はアクションゲームだ。

●NaCl。

●厚くないです。

●壊れたら、出しましょう。

●骨の○○までしゃぶってやる。

●女優の○○○陽子。誰かな?

●Au。科学特集だな、今月は。

●ハイテクノロジーを略すと。

●音読みだと、それにサインしちゃうので注意してね。

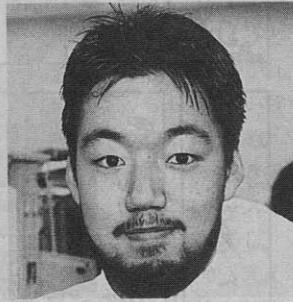
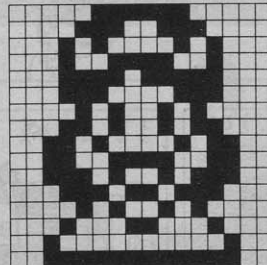
●バンドの○○○があるから、キミもきてよ。

●米を炊いたものです。

●煮たり焼いたり蒸したり。

ドットおたく吉田のドットクイズ

今月の問題

さーて、今月の問題は今までになかった形式のものだっ。右にある写真を16×16のドット絵に描いてください。写真に忠実に、つまりリアルに描いてもいいし、デフォルメさせてもいいです。とにかく、いかにそれらしく見せるか、そこをドットおたく吉田は評価するのです。そんじゃ、今月もがんばってちょーだい。

◆ 10月号の当選者 ◆

☗神奈川県の横溝昌幸さんの作品。今回が初投稿なんだってー。

先月号の解答

先月号の解答は6つでした……うおーい、そんなーっ。先月はこのコーナーお休みでしたね。だから、先月号の解答はないです。あるわけないです。あったらヘンです。

さあ、それでは10月号の当選者を発表しましょう。まずは青森県の板橋秀美さん、それから探偵団への依頼は受け入れられなかった神奈川県の阿部裕文さんです。図書券をお送りいたしますね。おっ、もしかすると来月は当選者がいないってことか。ほほう、これはこれは。

●平成2年に飲む"つぶつぶオレンジ"は、なんとなくおいしい

MSX探偵団

あなたの忠実なる奴隷、伊集院太介です。おかげさまで多数の依頼が寄せられ、嬉しい悲鳴、上げてます。しかし私への依頼料は高いよ。図書券マイナス3000円分だから。

依頼状

本来なら探偵さんに依頼するような事柄でもないのですが、プレゼント希望のはがきを出したついでに言わせてください。ロッテの南渕選手のホームランボールを入手してください。僕はダイエーファンですが、なんとなく欲しくなったんです(こんな不埒な動機じゃ相手にされないだろーな)。

熊本県　井沢淳

川崎球場へゴー!

甘いな井沢くん。私はそういう依頼にクラッときちゃう体質なのだ。ええいいですとも、ホームランボールだろうがモランボンだろうが、なんだって持ってきますよ。

⬆この装備なら南淵選手のホームランボールは私のモノ。

というわけで足取りも軽くやって参りました川崎球場。今日のカードは電灯のロッテ対オリックス戦。消化試合とあって盛り下がる。

⬆しかし肝腎のホームランが出なければ何の意味もない。こいつは予想外だ。

⬇〝暇を持て余してる〟の図。勇ましい?

ライト側で彼の一発を待っていた。が、ついにそのときが訪れることなく試合は終了。結構、乱打戦だったのになあ。野球は筋書きのないドラマだ、と茶を濁す。

➡しょうがないので売店でロッテグッズを買いました。井沢君、これで我慢してね。さらに3名の読者におんなじものをプレゼントしちゃう。

10月号当選者発表

こんなヘボいプレゼント企画に、はがきが山のようにきたので、あせりました。みなさんもスキですね。で、見事当選したのは埼玉県の小山正樹、大阪府の植木信明、香川県の六車友之の3名です。ソレと一目でわかるように発送します。案外、本気かもね。ハズれた人は自分で買いにいこう(余計なお世話)。

ミニ 私のこの一本 ロンドン小林の巻

⬅以前から荒井画伯に似顔絵のイラストを描いてほしがっていたロンドン。ほれ、よかったな。

4ヵ月ぶりなので、もうこのコーナーの主旨を忘れている方もいるんじゃないでしょうか……という説明は最初のページですでにありますね。そんでもって最終回をぎーちにまかせたわけなのだが、その原稿をチェックしているそばから、オレもまだだという不満の声が聞こえてきた。だから、そいつのために特別にだねえ、こんな場所にこういったコーナーを設けてあげて……。

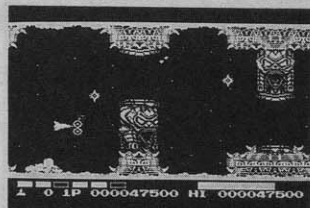
「ちょっと、ちょっとすいません」

はい? あ、ロンドンじゃん。慌てちゃって、なんか用?

「あのー、ただでさえ縮小されたコーナーにこんな長い前フリ書かないでくださいよ。今回は書きたいことがたくさんあるんだから。さっそく本題に入ってよね。頼みましたよ」

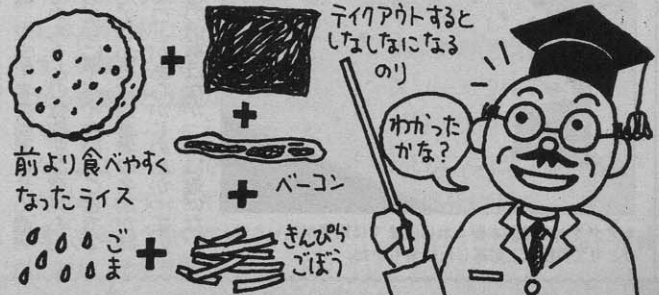
しょうがないな。それでは、ロンドン小林が語る思い出の一本です。おーい、ロンドン、まかせた。

「どうも、ロンドン小林です。ほら、だらだらとくだらないこと書いてるから私の書くスペースがやけに小さいじゃないの。さて、私の思い出の一本はズバリ、コナミの『グラディウス2(略称グラ2)』です。このお」

残念、もうスペースがない。ま、グラ2は有名だからいっか。

⬆やっぱりグラ2はMSX界の名作である。初のSCC音源内蔵のゲームでもあったな。

クイズ やよいちゃんに聞きました!
——きんぴらライスバーガー考

昔々(2カ月ぐらい前)、〝チルドレン・クニュー〟というバンドがありました。ライブの前日に散髪をするという真面目なバンドでしたが、メンバーのひとりが、冷凍したピロシキを日向で温めたら食べることができるかどうかを調べるために渡米してしまいました。途方に暮れるやよいちゃんを見たカラバナ山本(本名)は、後ろ向きにスキップしたり、止まって見えるほど速いダンスを披露しましたが、そんなことで元気になるやつはいません。どうすればいいのかジョン・ローンのポーズで悩むカラバナの横で、きんぴらライスバーガーを食べながらソロ活動を計画するやよいちゃんなのでした。

という話を耳にしたので、私もきんぴらうんたらを食べたのですが、おいしかったです。ベーコンがちょっとくどいけど。きんぴらとベーコンはともかく、ほんの気持ちです、と言わんばかりのあの海苔はいったいなんなのでしょう。さて。

●最初のページで〝最終回〟としておきながら、なぜこんなところにロンドンの〝私のこの一本〟があるんだあっ。まあ、いいじゃん。

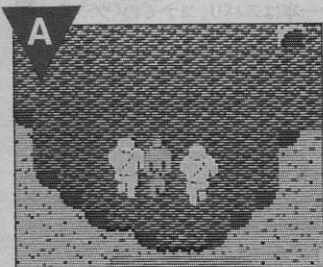
すいてる電車でウトウトしてて、起きたときに混んでると、すごくこわい。

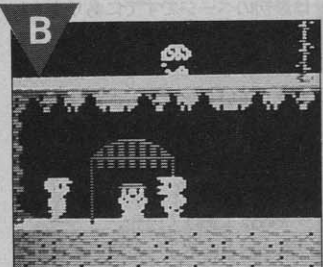
お達者クラブ

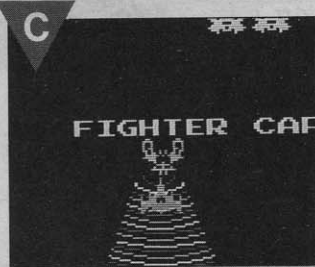
テーマ 捕虜体験談

今回は楽しいクイズ形式の紙面構成にしてみました。いかがなもんでしょうか。え、そのかわりにテーマが重い？　そういわれてみればそうだなあ。なんか非常にマズいぞ。でも、ま、いいか。これで最後だし。え？

Q 次の方々は、それぞれどのゲームに登場したでしょうか？　線で結んでみてもべつにいいよ。

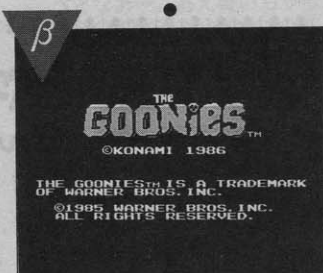
A

私は世にも恐ろしい拷問を受けました。ふたりの兵士に挟まれて写真を撮られたのです。早死にしちゃう。

B

私も映画で活躍したグーニーズの一員でした。なのになぜゲームでは捕虜？　マネージャー、話が違うぞ。

C

捕虜となった私は、なぜか味方からも命を狙われました。悔しさのあまり、敵に寝返ったこともあります。

α

当時、アーケード版をプレーしたことがある人が このMSX版をやって失神したケースが多数あった、かも。

β

〝映画のゲーム化〟では、数少ない成功例。そこそこ楽しめた。このゲームのBGMは今聴いても良いぞ。

γ

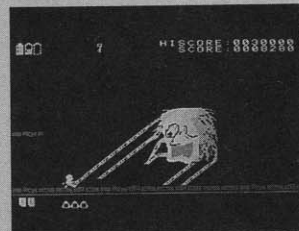
MSXゲーム界初期の名作。関係ないが、私はこれのアーケード版を初めてプレーしたとき、指がつった。

＊解答は87ページの欄外

歌詞大発表

10月号で募集した歌詞の優秀作の発表です。ライン数が少ないので急いでやります。まずは沼田靖子さんの〝ハイドライドはローハイド〟。ゲームはもちろん『ハイドライド』ね。「ここはフェアリーランド/化物だらけさ/べつにいいじゃん」勇ましいジムさんの姿が目に浮かびませんね。続いて伊東聖夫くんの〝ギッタンバッコンエッサッサ〟。ゲームは『C-SO！』。「ぎったんばっこん/シーソー使い/悪ガキ倒せ/ふんづけたり/はねとばしたり/とにかく悪ガキ倒せ」最後が投げやりでいいっす。

やっぱりこのスペースじゃ、無理があるな。また今度紹介の場を設けるってことで。とりあえず今回紹介したおふたりにはMマガグッズを差し上げます。

〝レトロゲームに関するなにか〟を探したけれど、なかった。

予想外の反響に、妖怪屋敷（1986年カシオ）の生首もビックリ仰天！

Mマガネットワーク

アダルトなプレゼントに全国から予期せぬ応募数

Mマガ10月号から、このMSX画報の中でスタートした、MSX探偵団。ぎーちがサングラスをかけて、よそ様に迷惑をかけようというコーナーだ。うそです。女性ファンに大人気のぎーちを全面に押しだした……うそです。えー、そのMSX探偵団の記念すべき第1回目のプレゼントはアダルトな漫画本であった。まったくこんなことして、読者が怒るよっ、との予想は見事に破られたのであった。

最初は恥ずかしそうにヒラヒラッと数枚のはがきが〝MSX探偵団・今夜の友〟係宛に届いた。こんなもんだろうと思っていたところ、日を追うごとに、まあ来るわ来るわ。しかもそのほとんどが未成年者からの悲痛な叫びときたもんだ。未成年者を当選させて透明な封筒で送ってやろうとの意地悪な意見も出たが、それはあまりにヤバイということで2秒で却下された。しかし、当選者の名前が誌上で公表されることがあらかじめわかっていたら、これほどの応募はなかったに違いない。

アダルトな漫画本がこれほどまでに需要が高いとは。ひとりで10枚以上応募した読者もいた。

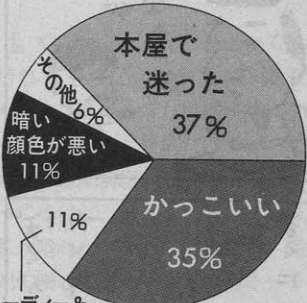
浦 菜宇代の タロットで占うよ

ハアイ、元気してた？ 菜宇代は超ゲンキでーす！ 今月はねー、タロットカードの並べ方について少し説明しようと思うんだ。耳の穴かっぽじって聞いてね。

右図の展開のしかたは〝ヘキサグラム法〞ってゆーの。セッカチ君向きの展開法といえるわね。じゃ、図と比較しながら説明しまーす。魔術師(キーワード：創造)の位置は〝近い過去〞を表わしてるの。この場合逆だから退廃してきたわけね。死神(キーワード：終末)は〝現在〞。ヤバイってことかしら。恋人(キーワード：あとは自分で調べてよ)の位置は〝未来〞を表わすんだって。戦車の位置は〝対策・可能性〞、正義の位置は〝周囲の状況〞、審判の位置は〝願望〞、そして中央の悪魔は〝最終的な答え〞を表わすの。悪魔のキーワードは束縛。それが逆ってことは……エ、これは何を占ったかって？ 1999年7月の地球の運命よ。

タロットカードの神秘性を追究する、というコンセプトで始まったこのコーナー。やっぱフツーの女の子にライターを頼んだのは失敗だったかね。

このコーナーの存在に関するご意見をお待ちしております。はあ……。

★表紙が変わって4カ月……

ねえねえ、9月号からMマガの表紙がガラッと変わったって知ってたあ？ このことについて何か言わずにはおられーん、という方からのおはがきを、MSX画報担当者がひょいと集計してみました。結果はこのとーりだっ！

まず一番多かったのは、Mマガを目の前にしながら探しまくったというやつね。婦人雑誌のコーナーに並べられてたところもあるそーです。ひ、ひどい……。それから、かっこいいというのも多かった。年の数が多めの人からは、買いやすくなったとの声も。2年以上の間、表紙に登場していたハーディーとソフティーのゆくえを心配してくれている人も、思いのほかいましたねえ。彼らも喜んでいるでしょう、どこかで(どこだ?)。

このあともご意見をお待ちしておりますので、どーかよろしく。

単行本第2巻が出るゾ
べーしっ君
荒井清和

●私の〝和菓子運〞を占ってください、浦菜宇代さん。

予告!!

予告である。何を予告するのかというと、じつはあまり言いたくない。なぜなら予告したことをキチンとやり遂げる自信がいまひとつないのだ。じゃあ、〝予告!!〞などと書かなきゃいいじゃないか。そう、だけど……。一度は決心したんだけどなあ。ま、とにかく予告しとこう。このページ、来月から変わるかも。

ちっとも当たらない天気予報

さすが秋である。天気予報がちっとも当たらない。ここまでハズれると見事なもんだ。だけど天気予報がハズれるからといって、それがたばこをやめた理由というわけでもないけれど。Mマガ編集部が喫煙室からかなり離れた所に移動したため、たばこをやめちゃう人もいたりして、などと以前Mマガネットワークに書いたけど、書いた本人が最初にそうなったのだ。そう、喫煙室まで歩くのを面倒くさがる横着者とは私のことだったのである。コーヒーも飲まなくなったし。このへんまでは体にいいんだけど、トイレをギリギリまで我慢するという悪い癖もついたのだ。おお、そろそろ……。

くださいってば

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報
子供のうちからとらばーゆ係

【クイズのこたえ】　言わずもがな。

パソパカ大将

おたより万歳

私は切手をいつも持って歩いてます。突然おたよりが書きたくなったときのためにです。見習いたまえ、見習いたまえ。

前略、母上様おげんきですか？　ぼくは夕べすぎのこずえにあかるく光る星をみつけました。その星は気のせいか、ぼくにガンをとばしてくるのです。でもぼくはこわいのでシカトしました。それではまたおたよりします。お体に気をつけて、ごきげんよーう。　（北海道　にじおとこ）

♨おかしーなー。ホントならばその星は母上様のように優しくきみのことを見つめ、きみは星に向かって「くじけませんよ」と言うハズなんだけど。あんた、一休さんじゃないね。こっちだってあんたの母上様じゃないもんね。かといって父上様でもないよ。姉上でも兄上でも……。

とんちのきかない編集者

投稿しても投稿しても、なお、我がネタMマガにのらず、じっと手紙を見る。

（大阪府　松田　健）

♨払えども払えども、なお、我がローン減らず、じっと赤いカードを見る、というのが私。書けども書けども原稿仕上がらず、じっとひげをのばしているのがロンドン小林。えーかげん剃れよ。ずいぶん伸びたもんねえ。あれだけ伸ばすと、あれかね、シャンプーなんかもするのかね。そんなに伸ばして編集長にでもなろうっていうのか……わからん。こうなったら、ZZトップ目指してがんばれ！

ローン以外の借金は返した編集者

ねえねえ、おじちゃん、どーして１年の学習とかは、学研のおばちゃんがとどけにきてくれるのに、MSXマガジンは学研のおばちゃんとかがとどけにきてくれないの？

（岐阜県　広沢　直毅）

♨それはね、MSXマガジンは学研で作ってるんじゃないからだよ。　**科学の付録に人骨がついてくると信じていた編集者**

10月号のお達者クラブのスレン王さん(71)の歌う裸の王様は文法的に間違っていると思います。３行目の〝目指せ敵の城へ〟を〝目指せ敵の城を〟とするべきです。全国60億人のチビッコMマガ読書や海外のかたに日本語を間違えて覚えられては大変です。しいては、日本の文化を誤解されることにもなりかねません。もし日本人はチョンマゲをしているなんて思っている人間がいたら、あのページにイラストをかいたぎーちさんのせいです。

（栃木県　３人敵を倒して重兵卒になったとたんスレン王においてかれた男）

♨きみだって〝読者〟のことを〝読書〟って書いてるじゃないの。おーほっほっほっほ、これでまるくおさまったねえ。児を感嘆に間違えるのにはワープロが位置晩いいわね。いろんな監事が卓算でてくるからね。あ、やめよ、こんなこと。校正さん、ここの漢字は直さなくていいですよー。読者がチビッコだけで60億人いるわりにはおたよりが少ないな。おたより書いてくださいねー、チビッコ60億人。

辞書もろくに引けない編集者

ぼくが住んでるところは戸塚区なので、戸塚ぎーちさんが編集部に入ったことを記念して、いまお祭りをやっています。

（神奈川県　篠原　仁吾）

♨彼のような若輩者のためにそのようなお祭りを企画していただいて、本当にどうもありがとうございます。あの男も豊島園のフライングカーペットに乗って喜んでいます。バカみたいに。そんな彼も、学生時代は自分の名字で相当苦労したようです。ほら、例の事件がありましたよね、戸塚ヨットスクール。「やーい、ヨット」とわけのわからない野次に耐えて過ごした数年間は、彼にとって決して無駄な日々ではなかったようです。な、ぎーち。

「ウッス」

そうでもないみたい。

寂しい編集者

こら！　あんたたち！　いつもいつもこんなバカなことしてて社会がそん

のんきな父さん
No.18974166①
桜玉吉

☞ ケガをしませんように

冷蔵庫を開けたら突き指をして爪をはがしかけました。はさみを何の気なしに触っていたら、指を切って血が出ました。それから、小指で薬指を引っかいて皮がベロンとなりました。ひい。小さなケガではありますが、あたしの手はバンドエイドでまるまってます。しかも点取り占いをしたら〝気をつけないと2階から落ちるよ、2点〟と書かれていました。イラストつきで。ホントなんだから。工事現場から石が降ってきたこともあるし、こりゃ気をつけなきゃね。

さて、問題です。来週の今ごろ、私の手には何枚のバンドエイドが貼られているでしょう。当たった人には、バンドエイドをお送りいたします。多分。

「へー、だけどSのほうがいい思いできるぜ、ヘッヘッヘ」

なんかヤバそうじゃない、ねえ。それにアルファベットじゃ26機種以上数えられないし。まあ、こんなこと信じる人はいないでしょうね。だけど、9月号のMSX画報のトップを飾った〝こわい世界〟の写真を見て、腕を振り上げるロンドン小林の後ろに霊が写っていると信じた人はいたようですねえ。信じかけた編集者

なに甘いとでも思ってんの！　はやく家に帰って寝なさい！　あっ、まだ寝てないなっ。そんなやつは、おしりペンペンしてやるっ。

（兵庫県　たけ）

♨うわー、おしりが痛い、痛い、あー、痛い。まったく痛くてやんなっちゃうよ。はー、参ったね、こりゃー痛くて。はいはい。

読者を挑発する編集者

はやだ。

（群馬県　大久保　尚規）

♨やだね。とくに、あさっては晴れてくれないとやだね。困るんだよ。あさってだけは快晴になってほしいね。昼間だけでいいからさ。秋雨前線がどーのこーのいってるけど、そんなの関係ないね。私が晴れがいいっていったら、絶対に晴れてもらいます。あさってだよ、あさって。晴れろーっ！え、何かあるのかって？　あるに決まってるじゃない。

あさってのことで
頭がいっぱいの編集者

こんにちは。暑いと思っていたら、いきなり涼しくなるようなヘンな気候で死にそうです。編集部はどんなでしょう？　もしかしてクーラーの効きすぎで、北極になっているのでは？　そんなときは温度調節のつまみをそっと動かしてあげましょう。うちはクーラーがあるのにほとんど使いません。まあ長野だからなあ。

（長野県　白木　拓郎）

♨えー、こちらは北極状態のMマガ編集部です。ただいま私は冷えきった鎖を首にかけたまま、震える指でワープロを打っています。まわりでは半袖姿で漂う人間が見受けられますが、私には信じられません。少なくとも寒さに耐えかねているのは私ひとりのようです。寂しいです。余計に寒くなってきましたっ。しかし私ひとりのために温度調節が許されるかというと、そうではないようです。あっ、今入手した情報によりますと、私の席と隣の林ロロオの席の気温ではかなりの差があるとのこと、つまり、日ごろから冷え性の私にとってこれほど不利な、つまり、ああ、もうダメです。みなさん、さよーならーっ。

寒さの原因は空腹にある編集者

なんでパソコンの名前というのはFS-A1STのようにおぼえにくいのでしょうか。もっと簡単にMとかSとかXにすればいいのに。

（石川県　松島　一美）

♨げ、そんじゃカッコがつかないじゃないの。

「オレ、M買ったんだよ」

者というのは、自分が書いた文が本に載ると、それを宝物のようにして一生とっておくものです。だから、僕の文も載せて！

（岡山県　山下　宗夫）

♨そーでしょ、そーでしょ。だから今月は返事のほうを短めにして、たくさんの人のおたよりを載せてみました。宝物にしてよね。1回だけ載ったのなら保存もしてくれるだろーが、常連になったらどうなんだろ。何度載ってもきちんと保存してくれてるんだろうか。それにさ、あまりにばかな内容のために採用されたときなんかは、あまりとっておきたくないんじゃないかね。だけど、今月号はとっといたほうがいいよ、ふっふっふ。

思わせぶりな編集者

しゃんしゃん手拍子！

ムースをつけすぎた髪をかきあげると、ガサッゴソッという枯れ葉の音が……。おお、これはまさに、秋！　だけど髪を洗うときにぬるぬるして気持ち悪いです。そんなことを考えながら仕事をしてたら、顔色が悪いと言われました。枯れ葉の頭に青い顔……もう帰ります。

おたよりちょーだいね。洗髪しながら待ってます。

〈あて先〉
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
散髪するならバーバー中村係

●みんなで祈ろう！　あさってが晴れるように！　気象庁に負けるな！

●ニュー・キッズ・オン・ザ・ブロックの中に、ひとりヘンなやつがいる。

●忙しくて忙しくて目が回りそうだけど、コンサートに行くことだけは欠かしたことはないのだ。

人生相談指南役
もりもり博士

全国の少年少女の悩みに答えるコーナーだ!

MSX人生相談

めっきり寒くなってしまったが、読者諸君は風邪などひかず、元気にやっているかな? 私は冬が大好きなので寒さも身体に心地よい。とはいえ裸で走り回ったりはしないがね。

ソリッドスネーク

螺旋階段を登って20階まで行ったのですが、ハンググライダーで飛ぶことができません。風向きを調べればいいらしいのですが、そのやり方もわかりません。どうすれば飛べるのか教えてください。

愛知県　秋田正道

日常生活で風向きを調べるときには芝生をちぎってばらまいたり、指をなめて垂直に立てたりするのだろうが、このゲーム中ではこの方法は使えないようだ。となると残った方法は、なんらかの煙を発生させ、その流れる方向から風向きを見定める方法しかないだろう。さて、では煙を出すアイテムを探してみると……ふたつあった。ガスの入ったスプレーとタバコだ。これらを使ってみれば風向きはわかる。あとは飛ぶだけだ。

ロードス島戦記

ゲームを始める前にキャラクターメーキングができますが、オリジナルの6人を使わずそこで作ったキャラクターで、ゲームの最後まで行き、クリアーできるのでしょうか? 教えてください。

新潟県　清水健太朗

もちろんできるよ。できなかったらキャラクターメーキングの意味がないからね。でも、正規の6人でやる場合と比較すると多少のデメリットが出てくる。正規のメンバーは、初めからいい装備をしているから、序盤はかなり楽だし、森の抜け道を自動的に発見してくれる特典もある。ビジュアルシーンの会話内容も少し多い。でも、自分でパーティーを作る場合には好きな職業を選べるし、名前も自由に決められる。これはRPGにとっては大きな魅力だよね。まず正規メンバーで最後までやってみて、もういちど改めてプレーするときに自分の作ったメンバーでやるのが一番いいんじゃないかな。

ソリッドスネーク

収容所の中でなんとかという名前のボスを倒して、カード8を手に入れたのはいいんだけれど、カード9が見つからないんです。通信によれば、カード8を持っていたやつが落としたらしい、と言っていたので、そいつがいた4画面を探したんだけどいっこうに見つかる気配がありません。カード9はいったいどこに落ちているのでしょうか? 教えてください。

岐阜県　村橋誠

問題のカード8を持っていたボスがいた場所は、雑草が生い茂った荒れ地だったと思う。見通しが利かない土地で、落ちている1枚のカードを探すのは、さぞかしたいへんだろう。しかしここでは調べる範囲を狭くするヒントしか与えることができない。というのも、カード9はいつも同じ場所に落ちているとは限らないんだ。それはなぜか、と言えばカード9はボスが力尽きた場所に落ちているからなんだよ。キミはどの場所でボスを倒したか覚えているかな?

悩み疲れたらはがきちょーだい

このコーナーでは皆様からの質問をお待ちしております。RPGやアドベンチャーゲームの謎の解き方から、シューティングゲームのボスキャラの倒し方まで、わからないことなら何でもけっこうです。電脳心理学博士、ペーター・F・もりもり博士が、親切丁寧にお答えします。

●ゴホゴホッ! うっ、血が、と思ったら食べていたハンバーガーのケチャップだった

SDスナッチャー

マジカルハウスのいちばん突き当たりの部屋にいるスナッチャーがどうしても倒せません。第1段階までは何とかなるのですが、すぐにルシファーαを使われてやられてしまうんです。

鹿児島県　川崎成二

結論から先に言ってしまうと、ここではルシファーαを無効にする抗生物質であるレモンエンジェルというアイテムが必要なんだ。で、それはどこにあるかというと、ここに来るまでに、ルシファーαの試験管を持ったスナッチャーがたくさん出現した場所に行ったことがあったよね。その中に1匹だけ黄色い試験管を持っているスナッチャーがいるんだ。そう、それがレモンエンジェルだ。このスナッチャーを試験管を壊さないように気をつけて倒せば、アイテムが手に入るのだ。面倒だけどもう一度戻って、レモンエンジェルを手に入れてこよう。

ランダーの冒険Ⅲ

海に潜る技術を授かるために素潜り名人に貝のペンダントを探して来てくれと言われたんですが、それがどこにあるのかまったくわからないんです。海辺でなくしたのはわかっているんですが……。

群馬県　横河弘子

すべての海岸線をしらみ潰しに調べるにはこの大陸は広すぎて、莫大な時間がかかってしまう。ここではまず、場所を限定することから考えたほうがいいだろう。やはり、アイテムが落ちているからにはそれなりの怪しさ、というものが漂っているはず。そこで海岸線の中で特殊なものを探してみると、ペトの町の北東にある砂浜が怪しい、ということに気づくだろう。しかし、ここを調べ回ってもペンダントは発見できないはずだ。答えを言ってしまうと、ペンダントを手に入れるにはこの場所で敵と遭遇し、その敵を倒せばいいんだ。わかったかな。

●チータこと水前寺清子が、最近めっぽうきれいになった理由を知っている人はいませんか?

愛のイラストコーナー!!

ゲームに関するイラストを募集中です。サイズは自由、モノクロで描いてください。採用させてもらった方には、図書券3000円分を差し上げます。

●霧河みゆき

⬅下に書いてある"本間さん"とはいったい誰なんだ。まさかログインのADの本間さんでは?

➡株式会社アスキーでは野郎の裸は扱っておりません。やっぱりヌードは女の子に限るよ。線がきれいだもんなー。

●上人一速

●本多優介

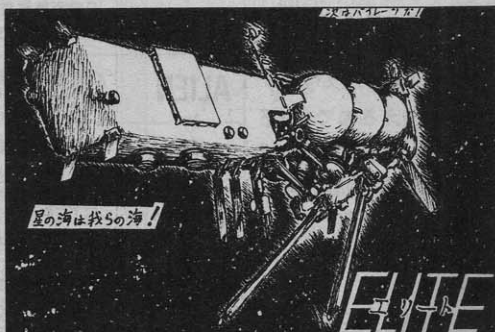
●ZUKA

⬆けっこう流行ったよなー。でもこーゆーヌイグルミってあとでかなり邪魔になるんだよねぇ。

➡く、くだらない。しかし、くだらなさもここまで来るとけっこー好きだぞ。人物の表情もかなりいい。好きだ。

➡いつも人物が多いので、たまにはこういうメカもいいんじゃないかな。バランスもいいし、質感もよくでているからね。

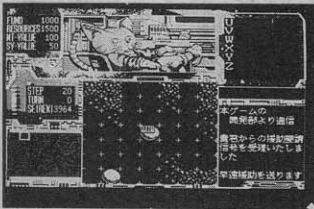
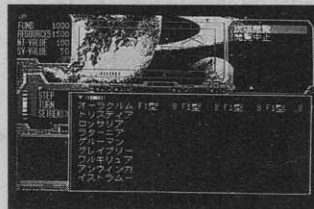
●田村邦夫

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報　人生相談係

●うちの近所のタバコの自動販売機は故障していて、1個100円で買えるんだ。

●林ロロオから文豪キャリーワードを譲ってもらいました。これで仕事を家庭に持ち込むことができます。……うれしくないっす。

技 |M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南| ありー本

コーナータイトルの右側にいるオヤジは、ワザアリ王国の君主〝ワザチェック1世〟です。またの名を〝裸の王様〟といいますが、本人はそう呼ばれることを好ましく思っていないようです。そんな彼からのメッセージは「技をいっぱい送ってチョーダイ」とのこと。

一本 シュヴァルツシルトⅡ
ハル坊、ピンチ通信よ！

⬆このかわいい猫がえげつない援助をしてくれるのだ。素直に喜んでいいのやら。

⬆パスワード〝ATOMB〟を入力した直後の状態。いったい何がこうさせたんだ⁉

先月号で『シュヴァルツシルトⅡ』の技をたくさん紹介しましたが、今回がその極めつけです。これはキッパリと断言できます！

TURN（月のようなもの）が０のときに〝処理コマンド〟を選択します。そして〝処理終了〟の項目の下の空白にカーソルを合わせて実行すると、アルファベット５文字のパスワードの入力モードにはいります。

やたらめったら入力してもなにもおこらないので、右の表を参考にしてください。なおこれらパスワードは何度も使えるので（一部例外あり）、やろうと思えばゲーム開始時の星暦3964年でクリアーも可能です。でも、かなり虚しいですよ。

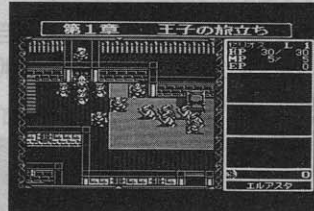
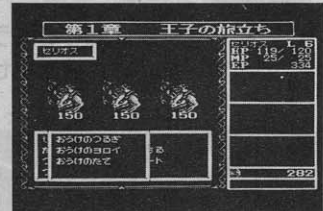
情報提供：
埼玉県　長谷川智希

禁断のパスワード一覧

パスワード	効果
KNMSC	資金と資源が9999になり、F3型戦艦が建造できるようになる。
PDMAX	主星のPD（防衛）値が最大になってとっても安心。
SVSOO	SV（総括）値が最大の500になる。１艦隊で500隻所有できるのだ。
DRILL	全4艦隊の能力がすべて最大になる。これで負けるはずがない。
BONUS	資金、資源が9999になる。最初のパスワードと似ているが……⁉
STOCK	2無所属艦隊に、NT（科学）値相応の戦艦がSV値ぶん配備される。
TYPEZ	2無所属艦隊に、最高級のFB型戦艦配備される。嬉しいです。
ALIEN	2無所属艦隊に、異星戦艦が配備される。こいつはタマゲタ！
REMOV	行動済みの艦隊を再度行動させられる。なんでもアリな感じ。
STEPS	STEP数が20になる。永久に他国の番は回ってこないみたい。
ATOMB	自国以外の戦艦すべてがなくなる。はっきり言って怖いです。

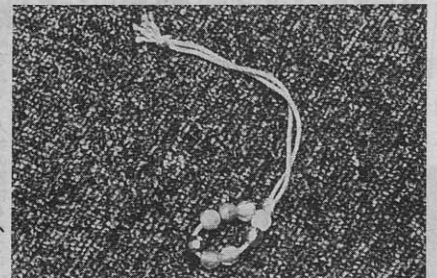
技あり ドラゴンスレイヤー英雄伝説
過去の栄光にしがみつけ

ゲーム冒頭で装備する〝王家の装備〟をいつまでも持ち続ける方法です。装備を受け取ったら、エルアスタの町から脱出する前に、ディスクをシナリオ３ディスクに入れ替えます。そして脇目もふらずにクルスの村に直行します。村に入ったら再びシナリオ１ディスクに入れ替えます。いちど村から出て、もういちど村に入ったところからゲーム続行です。ただ、仲間になるはずの人がなってくれないなどの不都合もありますけどね。

情報提供：大阪府　後藤栄一

⬆さあ王子、今のうちにディスクを入れ替えてくだされ。「わかった、じい」

⬆じい、見てくれ。僕はひとりでこんな強い怪物と戦っているぞ。褒めてくれ。

技あり BURAI
3次元からの挑戦

え、これは何かって？『BURAI』をプレーした人ならわかると思うけど、〝八玉〟のミニチュア（ビーズ製）なのです。こういった〝作品〟も方向性としておもしろそうなので、載せてみました。

作品提供：
神奈川県　けれの綺羅

⬆これが送られてきたときは、編集部内で大ウケだった。キミもゲームに関する〝なんか〟を作ってみては？

●ついに「モミアゲが長く、独特の風貌で人気のあった」大徹が引退した。人気、あったか？

ランダーの冒険Ⅲ
隠れていてもムダだよん

『ランダーの冒険Ⅲ』を堪能しているアナタにちょっとうれしいニュースです。ちょっとですよ。

いきなりディスク4を立ち上げると、ボツになった仲間の皆さんのグラフィックが登場します。NGディスクに登場している人もいたりして、なかなか盛観ですね。

さらにこの技には続きがあるんですよ。ボツキャラクターの中に〝シュラ″という名前の人物がいますが、F2キーを押すと〝シュラシュシュシュ″と改名？　してしまいます。心がなごむニュースでした。

情報提供：千葉県　松村知哉

⬆ボツになった人々も日の目を見れたね。

⬆この人はお船に揺られるのが趣味かも。

効果　ドラゴンスレイヤー英雄伝説
お年寄りは大切に……？

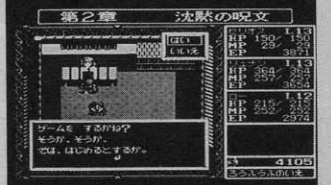
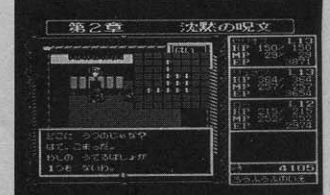
2章で、オセロをふっかけてくるジイさんがいます。この人をギャフンと言わせる技です（言わん）。

左下のマスの座標をX軸＝0、Y軸＝0と仮定します（Xは左右の位置、Yは上下の位置をあらわす。最大はX、Yともに7）。そして以下の順番にコマを置いていくと、盤上のコマをすべて白にすることができます。

注・表記は〝（X、Y）″です。

①（3、2）　②（1、2）
③（5、2）　④（5、4）
⑤（3、6）

とまあ、わずか9手で詰んでしまいますが、べつに得することはありませんのであしからず。

情報提供：鹿児島県　西俊郎

⬆おおっ、このオレ様に挑戦しようってえのか？　返り討ちにしてくれるわ。

⬆いやー、ボクとしたことが大人げなかったかな。ごめんね、おじいちゃん。

ピーチアップ5号
目ではなく耳を凝らせ

ピーチアップ5号に収録されているオリジナルゲーム「女子寮めぐり・シーソーでペロンチョ」の技です。といっても隠しグラフィックではなくミュージックモードなのです。まあまあ、そうガッカリしないで。やり方は、メニュー画面で1、5、F5のキーを押しながら「女子寮……」を立ち上げるだけでオーケー。はたして何人の人がこの技を試すのかしら？

情報提供：京都府　川戸高博

⬆タイトル画面の音楽は結構気に入ってるのですが、いかがなもんでしょう？

クリムゾンⅢ
声変わりたあ大人だね

もう解きましたか？　『クリムゾンⅢ』。え、まだ？　がんばれ。

マップ上での移動シーンでTABキー、CAPキー、BSキーを同時に押すと、BGMがPSG音源になります。もちろん、FM音源内蔵のMSXでなければ意味のない技です。

情報提供：兵庫県　匿名希望

⬆たまには気分を変えてPSGの旋律に聞き入るのも一興かと存じますが……。

キミも有段者をめざせ！

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他何でも募集しています。紙面に採用された方には全員、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本（5点）、技あり（3点）、有効（2点）、効果（1点）、教育的指導（-1点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていきます。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントします。ツールや1万円以上のゲームソフトは原則的にプレゼントできないのでご了承を。

はがきの書き方

サークの隠しメニュー

メーンメニューを出して"装備"と"ロード"の間の空白にカーソルをあわせる。そしてジョイスティック（キーボードは不可）のトリガーBを押しながら、上上下下右左右左トリガーAを押す。すると隠しメニューがでるのだ!!

★SDスナッチャーがほしいー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山一郎　TEL 03-796-1919

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

●受験に絶対合格するおまじない。「チチンプイプイのエイッ」うそくさーい！

●来月号の白黒ページで、イギリスのMSXソフトを紹介する予定。アンタはきっと驚く。

米田裕の ハイテクワンダーランド

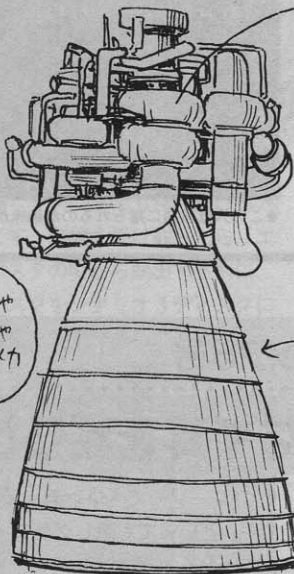
ロケット打ち上げの巻（後編）

打ち上げの時刻がせまってくる。少しずつ日が暮れていく中、カウントダウンは続く。高まる緊張、はたして打ち上げは無事に成功するのか。先月に続き、種子島からのロケット打ち上げのレポートだよん！

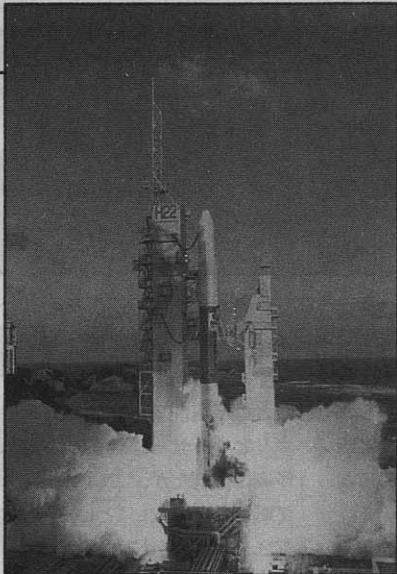
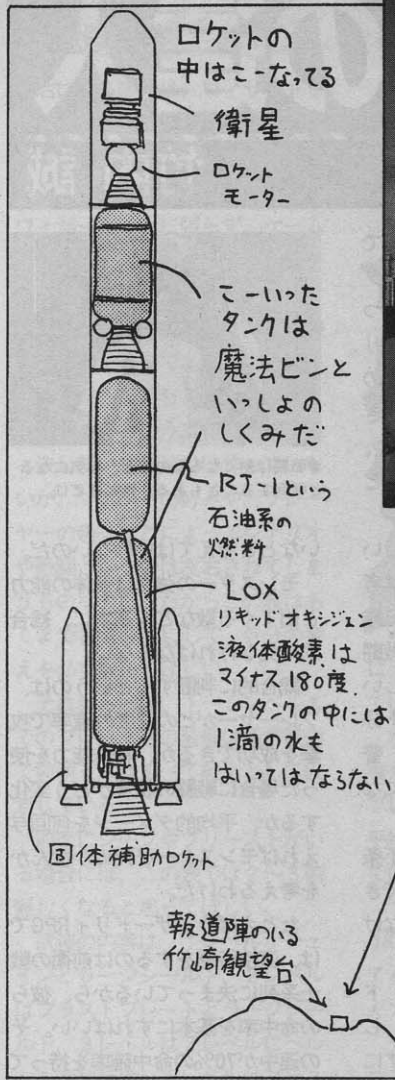
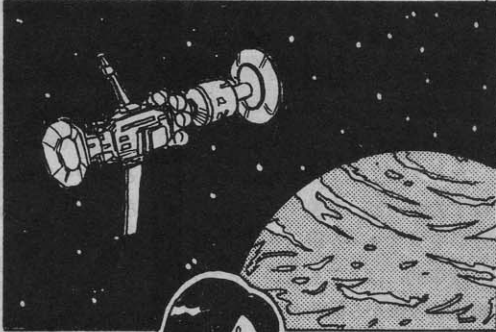
さーて前回の続きだ。さっそくロケットエンジンについておさらいをしてみよう。

前回もちょっと書いたけど、ロケットがなぜ大変なのかというと、エンジンを作るのが難しいわけだ。エンジンは矛盾するような条件を満たさなくてはならない。軽くてしかも丈夫にとか、超低温にも高温にも耐えなければいけないとか。まるで、いちばん重いバーベルを持ち上げる、重量挙げの選手にもっとやせろ、頭に氷をのせておしりに火をつけるぞなんて言ってるようなものだ。

現在もっともクリーンなエンジンは、液体水素と液体酸素を燃焼させる方式のエンジンだ。今回打ち上げたH-Iロケットの2段目のエンジンもこの方式だが、このエンジンは空気の薄くなったところで稼働すればいいので、あまり推力が大きくない。そのうえ、タービンを廻す力となる燃焼ガスはそのまま捨ててしまうというもったいないものだ。これでは、次期主力ロケットとなるH-IIロケットのエンジンには物足りない。

そこで、LE-7というエンジンを開発しているというわけだ。このエンジンは、海面上で推力86トンを320秒間発生させる。エンジン自体はそれほど大きくないが、これでジャンボジェット1機分の力を出すのだから、あちこちにすごい力がかかる。それにしては各部分はひょろひょろっとしていて、まるで、竹ひごで作ったダンプカーのようなものだ。ちなみに、液体水素を燃焼室へ送り込むタービンは、馬力換算すると3万トンのタンカーを動かせるだけの力がある。どっしぇーてなもんでしょ。

これじゃ、技術的になかなか難しいわけだ。がんばってください技術者の方々。

こうしたロケットの技術もハイテクなんだと思ったらおおまちがい。じつはけっこうローテクなんだそうだ。ロケットに必要なのは信頼性だ。いくら新しい技術でも、何年もかけた信頼性にはおよばない。信頼性を求めると、昔のものということになる。だから慣性航法用コンピューターのCPUだって、記憶容量32キロバイトなんてものだ。いまじゃICカードだってもっと容量があるよね。それも1系統のみの搭載だそうだ。コンピューターのせいで打ち上げが失敗したらと聞いてみたら「人間が乗ってるわけではないので、安全率はそれほど高くなくていいんです」とのお答え。つまり人間が乗っているなら人命はお金に換算できないけど、ロケットはまた作ればいいということだ。それにしても何百億円という機体と衛星だ。日本てお金持ちだね。

説明を聞いているうちに太陽は天空高く上がっている。Y-0カウントダウン、X-3H30Mカウントダ

ウンという時間だ。このYは日にちを、Xは時間を表わす。つまり打ち上げ当日の打ち上げ3時間半前ということだね。朝っぱらから引きずりまわされた報道陣が、控え室の椅子の上で死んだマグロのように横たわっている間も、管制室では緊張した会議が続いていた。おりしも近づいていた台風のために風が強いのだ。30分後、結果的には打ち上げが決定されたが、このために30分遅れの打ち上げとなった。この間、われわれは気が気ではない、ここまで来て打ち上げがなかったら、どぎゃんしてくれなはっと、とインチキ鹿児島弁でうろたえていたのだ。種子島名物のお菓子〝衛星りんかけ〟を買って帰っても許してはもらえないだろう。台風のバッキャローなんてことになっていたかもしれなかったのだ。よかったよかった。

いよいよ打ち上げが近づいてきた。射場のロケットのまわりではスプリンクラーによる放水が始まっている。自動車、電話、無線も使用が制限された。カウントダウンの声が宇宙センターいっぱいに響いている。33、32、31、30……、このときはじめて液体酸素、水素が100パーセント充填となる。あんまり早くから充填しておくと、気化して漏れてしまうのだ。

10、9、8……、いよいよだ。5、4、3、2、1、サンダーバーズ、ア、ゴーじゃない。エンジンスタートとなり、ロケットはリフトオフした。まだ音は聞こえてこない。音速は秒速331メートル。取材陣のいる報道席は3キロメートル以上離れているのだ。やっと音が聞こえだす。バリバリバリとお腹に響く音だ。報道席ではカメラのシャッター音やモーター音が響き、ビデオカメラを天に向かってふりあげている。

リフトオフ後85秒、燃焼を終えた個体補助ロケット9本を分離する。空に大輪の花が咲いたように広がった。た〜まや〜と思わず声をかけたくなるが、花火じゃないつーの。ロケットはみるみるうちに小さくなって水平線の彼方へと消えていく。

長い1日だった。このときにも燃焼を終えた個体補助ロケット、1段目は太平洋上へと落下している。2段目は大気との摩擦で燃えながら落下している。衛星は人間の手の届かない遙かなる高みへと昇っていってしまった。

いつの日か人類は、その高みへと生活圏をのばしていけるだろうか？　そしてもっと彼方へ……。

衛星放送が3チャンネルも見られるとか日本人初宇宙飛行士とかなんて、未来では笑い話かもしれない。将来人類は生きるために宇宙へ行かねばならなくなるぞ。きびしーいっ！　なんて考えつつ、取材班は船酔いに悩まされながら帰ってきたのだ。おえ〜。

写真：宇宙開発事業団提供

めざせ ロールプレイング ゲームの達人（マスター）

◆戦闘バランス編

竹内 誠

戦闘のバランス

前回はゲーム全体のバランスについて話したけど、今回は戦闘のバランスについて説明しよう。

最初にそう言っておいてなんだけど、戦闘のバランスというのは有ってないようなものなんだ。

いい加減なこといいやがって、と思う人もいるだろうが、これは戦闘に乱数を使用するためにある程度避けられないことなのだ。

たとえば7割で攻撃が命中するはずの戦士と、3割でしか命中しないモンスターが戦ったとする。

確率的にはとても低いことだが戦士の攻撃が5回外れて、モンスターの攻撃が5回連続して命中することだってあるのだ。

また戦士の攻撃が命中しても、ダメージのサイコロが最低の目しかでなければ、同じような状況になってしまう。

けれども反対にモンスターのヒットポイントを低くしたり、攻撃を当てないようにしてしまうと戦闘が緊張感のない単調なものになってしまう。

戦闘は死ぬか死なないかの瀬戸際がおもしろいのである。つまり楽な戦闘よりは、ギリギリの戦闘がおもしろいということになる。

ではそのギリギリのバランスはどうやって取るかというと、そんなものは取れないというのが正直な答えなんだよね。

戦闘というのは、サイコロ運が存在しているために完全な予測ができない。本当に運の悪い連中が相手ならスケルトン1匹で、1レベルの6人パーティーを全滅させることもできるのだ。

だが最高に運がいいグループであっても、1レベルではグレーターデーモンのような強い敵に勝つことは不可能である。つまりギリギリというせっぱ詰まった状態の予測は無理だが、〝こいつは強すぎて戦闘にならない〟という予測や、〝こいつなら倒せるはずだろう〟という予測はできるのだ。

つまりやさしい、普通、難しい程度の区別ならある程度までは考えられる。先月に言った起承転結で、転の部分なら楽か普通の戦闘を設定して、結の部分なら難しい戦闘を設定するようなことは十分に可能である。運によっては、普通が難しいに、難しいが普通になってしまうのはしかたない。

大事なのは、プレーヤーに不条理と思われるような相手は、できるだけ出さないように努力しなければならない。

ときには強いモンスターを、ドンと出してみたくなるだろう。しかし強すぎるモンスターを出すには、プレーヤーが十分納得する理由がなければならない。

理由を聞かれて、出してみたかったから、では良いマスターであるとはいえない。爆弾を抱えて敵に体当たりする特攻シナリオでは、マスターの技量を疑われるぞ。

ではモンスターの強さの目安とは、何を基準に判断すればいいのだろうか？

モンスターの強さ

だいたいモンスターの強さというのは、簡単に定められるものではない。防御力や攻撃力、特殊能力によっては1ポイントのHPの藻でも強敵になる。つまりどれかが低いから、このモンスターは弱いなどと考えてはいけないのだ。

⬆戦闘は熱くなるものだが、本気になると怪我することもある。ほどほどに。

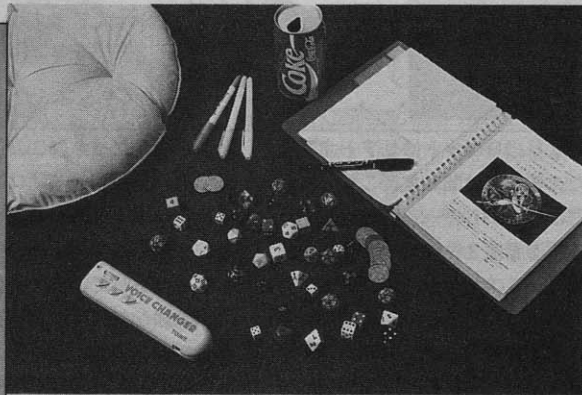
モンスターの強さは個体の能力と出てくる数などを基本に、総合的に見なければならない。

総合的に判断するというのは、プレーヤーがどの程度の確率で攻撃を成功できるか、特殊能力を使った場合に戦闘の状況がどう変化するか、平均的ダメージを何回与えればモンスターが死ぬかなんかを考えるわけだ。

たとえばウィザードリィRPGでは、直接戦闘をするのは前衛の戦士系列に決まっているから、彼らの命中率を基本にすればいい。その連中が70%の命中確率を持っていれば楽な戦い、30%を切るならそうとう苦しい戦いになる。

特殊能力なら回避の有無というのを考える。回避できるなら、どれぐらいの確率なのか？　回避できない場合は、それはどの程度の確率でプレーヤーを行動不能にするのかを考えるんだ。

平均的ダメージというのは、プレーヤーの持っている武器を基本に考える。6面ダイス2コと書いてあれば、7がダメージの平均値になる。その平均値で何回当たればモンスターが死ぬかを考える。その回数が少なければ、命中率が低くてもモンスターを倒せる確率は高くなる。つまりプレーヤーは生き残りやすくなるのだ。

ゲームプレーの必需品！

今回はゲームをするときの七つ道具の説明だ。

まず絶対に必要なのが筆記用具と紙、これがないとすごく困ることになる。次は各種ダイス、数は多ければ多いほどいい。

クッションは、長時間座ってプレーするRPGにはなくてはならない品である。

ジュースの類も忘れてはならない。喋れば喉が乾くので、水分補給は欠かせない。それから人間空腹になると判断力が低下する。肝腎な場面で間抜けな行動しないためにも、おやつのスナックを用意するといい。

男が女性のキャラを演じるときに声が太くて気持ち悪いと思うなら、ボイスチェンジャーを用意すればいい。

あとは時計。時間にルーズなゲームはしちゃいかん！

危険度表について

右にある表には、ウィザードリィRPGを題材にして、妥当と思われるプレーヤーのレベルに対するモンスターの危険度を書いてみた。ウィザードリィに限らず、ゲームに慣れるまでは、こういった表を作成するといいだろう。

最初に断わっておくと、この表はあくまで目安である。この表を基に戦闘を設定してみたが、うまくいかないという文句は困るぞ。

決していい加減には作っていないが、マスターの好みや、プレーヤーの趣味などによってシナリオや戦闘というのは左右されてしまうものなのだ。だからこの表はあくまで参考程度にして、自分の考えを必ず加えてほしい。

それから一応、1～5レベルまでのプレーヤーの装備は通常装備で前衛3人はすべて戦士として設定している。

前衛にシーフやプリーストがいる場合には、この表では2～3割難しくなると思ってほしい。

武装の内容は、1レベルがチェインとラージシールド、2レベルはブラストプレートとラージシールド、3レベルは2レベルにヘルムを追加装備、4レベルはブラストプレートをプレートメイルに着替えている。5レベルは4レベルにカッパーグローブを追加装備している状態である。

攻撃回数などはルールどおりに増えていっていると思っていい。プレイヤーもモンスターも、HPは平均値が増えていっていると思ってほしい。

つまり1レベルから9、12、15、18、21のHPを持っていると考えてくれ。まあプレイヤーのHPは多くても困ることはないはずだ。

そうそう、プレーヤーの武器はロングソードで統一している。ほかの武器でも両手用でないかぎり、そんなに変化はないと思う。

攻撃回数やそのほかの特性は、ルールブックどおりである。キャラクターの特性数値は全部平均でボーナスがない。戦士の職業用の攻撃ボーナス10%だけは、加算して考えている。

つまりこの表は平均的キャラクターのパーティーが、平均的装備でダンジョンに突入した場合の危険度である。だから平均よりも強いパーティーだったらモンスターの数を増やすか、レベルの高いモンスターの数を減らして出してもいいのだ。まぁ、そのへんはケースバイケースというところで。

まあ、ほかにも注意すべきことは表に書いてあるので、良く読んでほしい。何度か自分のシナリオをこなしてみれば、微妙な部分での手加減の具合というのがわかってくると思う。

戦闘のバランスで大切なのは、常にプレーヤーの状態を把握しておくこと。HPが少なくなったらプレーヤーに注意して、治療させるなり逃げるなりの選択をさせるフォローを最初のうちは忘れてはならない。

さて次回は何の話にするかまだ決めてない。お楽しみに。

モンスター危険度表

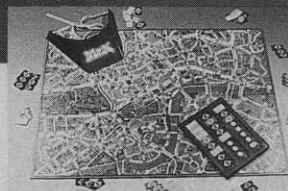
キャラクターレベル	A	B	C	D	コメント
1	バブリースライム	オーク	コボルド	アンデッドコボルド	1レベルのときは、なるべくモンスターの出現数を抑えよう。
2	ガスクラウド	L1魔法使い	ゾンビ	ボーパルバニー	ガスクラウドの数は少なめに。数が多いと全員が麻痺してしまう。
3	L2戦士	L2プリースト	コヨーテ	大ガエル	敵の戦士やプリーストの武器は、普通のものを使おう。
4	カピバラ	L3戦士	ドラゴンフライ	腐った死体	ドラゴン　フライはブレスを使いすぎないように注意しよう。
5	L3魔法使い	ワーベア	オーガ	ガスドラゴン	ガスドラゴンの数は少な目に、ブレスも連続して使わないように。

危険度Aは1～6匹、Bは1～4匹、Cは1～3匹、Dは1～2匹が基本である。危険度が上昇するほど、パーティーが全滅する可能性が高くなるたとに注意せよ。HPは平均値近くのほうが望ましい。

◇◇◇おもしろゲーム・インフォメーション◇◇◇

怪盗Xを追いつめろ

最近、以前にも増して家庭用ゲーム機にパーティーゲームの移植版が増えている。でも出来がいいものばかりじゃなく、遊べないものが多いのもまた事実。そのあたりメーカーさんも少し考えてほしいなぁ。さて、今回紹介するゲームはスコットランド・ヤードというボードゲーム。ちなみにこのゲームもゲームボーイ版が発売される。このゲームの舞台はロンドン、市内に潜伏している怪盗Xを刑事たちは24時間(1時間は1ターン)以内に逮捕しなければならない。つまり24時間逃げきれば怪盗Xの勝ち、逆に24時間以内に怪盗Xを逮捕すれば刑事の勝ちになるシンプルな内容のゲームなんだ。ゲームボードの199のポイント上で展開される追いつ追われつの大活劇にはタクシー、バス、地下鉄といった交通機関を利用する。通常1ターンで1ポイントの移動ができるが、怪盗Xだけは1ターンに2ポイント移動できるカードを持っている。

ゲームの進行だが、怪盗Xは神出鬼没なので通常ボード上に駒を置かない。定められたターンでだけ姿を現わせばよく、乗り物を利用するためのチケットも使いたい放題。おまけにテムズ河を移動する船も利用できる。一方の刑事たちはというと、チケット枚数が限られているうえに船も利用できない。もし手持ちチケットがなくなれば、その刑事は移動不可能となるなど、不利な点が多い。だからこそ刑事どうしの連携プレーやチケットの有効活用が怪盗X逮捕の鍵となる。さあ、君は腕利きの刑事となって怪盗Xを捕まえるか？　それとも怪盗Xとなってマヌケな刑事たちをあざ笑うか？　このゲーム、かなり奥が深いよ。

⬆発売元は(株)富士商☎03-377-3051。価格は4200円[税別]。3～6人用だ。

ところで先月書いた"新情報"だけどスペースないから1月号に延期ね、ゴメン。少しだけバラしちゃうと、例のアレ。あのカードゲーム関係の情報だから、お楽しみに。

音楽のこころ

ヲタッキー鹿野のゲームAV情報

安藤まさひろさんに直撃インタビュー!!

前回はタイトルが抜けていてまいった！　ところで、今回からGMだけでなくゲームに関連したビデオなども紹介することになり、タイトルを変更したんでヨロシク。さて今回は、コナミ矩形波倶楽部初のオリジナルアルバム『矩形波倶楽部』をプロデュースされた安藤まさひろさんに、いろいろとお話をうかがったよん。

PROFILE

日本を代表するフュージョングループであるTスクエアのリーダーにして、日本屈指のギタリストである。そのサウンドは世界中の音楽ファンを沸かせている。本物のミュージシャンの風格を漂わせている安藤さん、カッコいいよねやっぱり。

鹿野　最初に、今回の「矩形波倶楽部」の制作にかかわったいきさつをおうかがいしたいんですが。

安藤まさひろ(以下安藤)　僕もよくわからないんですけど(笑)、ミッシェル古川君がもともとTスクエアとか好きで、僕の名前が(候補に)あがったらしくて。それで僕もお話がきたとき「やらせてください」っていうことで。じつは今回が初プロデュースなんですよ。

鹿野　そうだったんですか。初のプロデュースということで、とくに気をつけたことはありました？

安藤　要するにプロデュースという作業自体が非常にあいまいなものなので、僕もどういうことができるか自分ではっきりしていなかった。ただ僕も古川君もフュージョンのギタリストということで共通点が非常に多かったから、やりだせばなんとかなるだろうって(笑)。たまたまTスクエアの3月に出たアルバムが、アメリカの西海岸で活躍しているフュージョンギタリストをプロデューサーに迎えて制作したものだったんで、なんとなくその人のようにやればいいかなという感じはあったんですよ。だからやる前にどうこうしようというのはとくになかった。

鹿野　じゃあまったくのセッション形式というか、古川さんとのその場でのせめぎ合いみたいなかたちで進行なさったんですか。

安藤　そうですね。本当はアレンジもっていう話もあったんですけど、時間的に無理だったんで今回は勘弁してくださいということで。

鹿野　じゃあ次回あたりはアレンジもありうると(笑)。

安藤　そうですね(笑)。

鹿野　ところでGMというものにはどういう感想を持たれていたんでしょうか？

安藤　僕はゲームは好きですけど、GMに関する知識というものはまったくなかったんで、とくに感想はなかったんです。ただ今年になってからドラクエⅢをやりだして、

⬆キングレコード本社での記者発表。今回のアルバムについて説明があった。

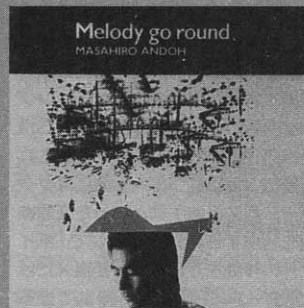
今月のおすすめアルバム

矩形波倶楽部

キングレコード　KICA-1020
11月21日発売　3000円［税込］

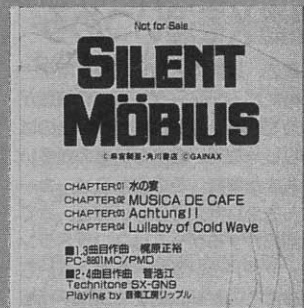
今回のインタビューの話題となったアルバムがコレ。アレンジ6曲のほか、古川氏のオリジナル曲が4曲という豪華絢爛な1枚。燃えるぜ！

Melody go round

CBSソニー　CSCL-1545
発売中　2800円［税込］

安藤まさひろさんのセカンドソロアルバム。キャリアと技術、そしてセンスに裏付けられた本物のギターのメロディを十分に堪能できるアルバムだ。

サイレントメビウス

ガイナックス　商品特典(非売品)

Not for Sale
SILENT MÖBIUS
CHAPTER01 水の宴
CHAPTER02 MUSICA DE CAFE
CHAPTER03 Achtung!!
CHAPTER04 Lullaby of Cold Wave
■1.3曲目作曲　梶原正裕
PC-8801MC/PMD
■2.4曲目作曲　菅浩江
Technitone SX-GN9
Playing by 音楽工房リップル

直販特典の非売品CD。音楽は作家の菅浩江さんほか。ほしい人はゼネラルプロダクツ(☎0422-22-1980)でPC-9801版を買って残り少ないCDを手に入れてくれ。

その作曲がすぎやまこういちさんでしたよね？　あれがすごく良くて、これは確かにいいやって。GMのレコードが売れるのもわかるなぁって感じていました。

鹿野　じゃあ安藤さんから見て、今後GMが音楽の１ジャンルとして成り立つとは思いますか。

安藤　うーん、実際ゲームは好きだけどGMっていうのはイマイチわからないんで、あまりどうこうと言えないんですよね。

鹿野　そうですか。では、今回矩形波倶楽部（以下矩形波）をプロデュースをなさるにあたって、ほかのGMのアルバムも聞かれたりはしましたか？

安藤　いいえ、まったく聞いてないです。というのは今回の矩形波のアルバムは一般の音楽ファンにアプローチしたいということだったんで。

矩形波のリーダー、ミッシェル古川さんのギターの腕前はプロ顔負けだ。

鹿野　あくまで矩形波としての音楽の確立を目指したわけですね。

安藤　そうですね。古川君の作った曲をいかに一般の音楽ファンが気にいる、聞きやすい曲にするかというところに気をつけて。

鹿野　矩形波の曲っていうのはロックとか、フュージョン系の曲調が多いと思うんですが、それに対してなにか方向性を持たせるとか考えられましたか？

安藤　そうですねぇ……パッと聞いた印象がすごくいいし、そのままで十分ギターやフュージョンのファンに通用するんで。ただきっきも言ったように聞きやすい音楽を目指していたし、矩形波というのは一般の音楽ファンにはまだ認識が浅いと思うんで、聞きやすさを心掛けつつもグレードの高いものをという考えはありました。

鹿野　じゃあやはり、矩形波としての音楽と安藤さんご自身の音楽性をプラスして、それをさらに楽器で演奏して引き出したのが今回のアルバムというわけですね？

安藤　そうですね、そのとおりです。すばらしい分析力だ（笑）。

スタジオで、安藤さんと古川さんのツーショット。らしい雰囲気でしょ？　安藤さんのほかにも、Tスクエアからベースの須藤満さん、ドラムスの則竹裕之さんが参加している。

鹿野　ありがとうございます（笑）。ところで今回のアルバムで気に入っている曲はありますか？

安藤　やっぱり古川君のオリジナル曲がすごくいいですね。

鹿野　それでは今後のTスクエアのスケジュールをお願いします。

安藤　えーとですね、11月１日に僕のソロアルバムが、なんて宣伝したりして（笑）。Tスクエアのアルバムは今年の３月に出たばかりなんで、来年の３月あたりに。コンサートは、年内はいろいろあるんで来年の４月あたりから全国ツアーに入りたいと。

鹿野　では最後に、読者にコメントをひとことお願いします。

安藤　そうですね。今までGMのファンだった人も『矩形波倶楽部』を聞いていいな、と思ったらぜひTスクエアと僕のソロのほうも聞いてみてください。あと、いろいろと音楽を聞いてほしいですね、ゲームばっかりやってないで（笑）。

インタビューのあと、安藤さんとちょっと雑談させていただいたんだけど、GMのことで逆に質問されたりして、その気さくな人柄に驚いてしまった。こういった、常に自分の知らないことを知ろうとする姿勢が日本のトップミュージシャンとしての地位を確立してきた秘訣なのかも。安藤さん、これからもがんばってくださいね！

GAV EXPRESS

とーぜん、このコーナーもタイトル変更なのだ。今回はウィザードリィのアニメ情報もあるでよ！

美少女もりだくさん！ ゲームビデオは花盛りっ!!

『みつめていいよ』でおなじみのポリスターから新作ビデオの情報が届いたぞ。11月25日発売予定の『美少女ソフトオリジナルカタログ　Vol.2』は好評のVol.1に続いてパソコンソフトの美少女キャラが大集合！　今回はどんな女の子が収録されているのかな？　そして12月21日に発売予定の、『麻雀バトルスクランブル』（仮）では大人気の麻雀ギャル・ミキ、カスミ、ショー子が前作とはうって変わった冒険活劇で登場だ。しかも最新作P4のキャラ・香織、悠、愛菜も登場するスペシャル版！　こいつぁ2本とも"買い"だぜ！

GB版ウィザードリィ CD化決定

ウィザードリィのゲームボーイ版が発売されることは、RPGのファンなら先刻承知だろうけど、それに合わせてGMアルバムの発売が決定した。発売元のアポロンによると全曲GB版のための新曲で、作・編曲もファミコン版の羽田健太郎氏から藤原いくろう氏にバトンタッチされている。肝腎の内容だが、既に発売されているFC版のアルバムと同様、アレンジとオリジナルの2バージョンが収録されるようだ。音楽的にも高いクオリティーを誇るウィズだけに、期待もひとしおだよね。来年初めに発売の予定とのことだ。

ウィザードリィ　アニメ化速報

アニメファンには定評のあるスタッフだけに迫力ある画面だ。スゲェぜ！

ウィザードリィのアニメ化が決定した。松竹富士株式会社と東京ムービー新社の共同制作で、チーフディレクターに『ルパン3世』の篠原俊哉氏、脚本は『ガンヘッド』に設定協力で参加した寺島優氏、キャラデザインは『キャッツ・アイ』の作画監督、平山智氏と実力派スタッフが顔をそろえている。またスーパーバイザーとしてあの須田PINも参加、さらにモンスターデザインは末弥純氏のものがそのまま使われることになった。ストーリーはシナリオ1『狂王の試練場』がベースになっていて、主人公である侍のシンと仲間の出会いから始まる。ロードのアレックスや忍者のホーク・ウィンド、メイジのシーラなど個性的なキャラが登場する。彼らは悪の大魔術師ワードナーの野望を打ち破れるか──？

発売は'91年2月21日。今後も続報が入り次第紹介するぞ。

こころのコンテスト

今月の優秀作品(要FM音源)

こころのコンテストもいよいよ3回目。回を重ねるごとに、投稿作品の質、量、ともに格段にパワーアップしているぞ。

こころのコンテストも、おかげさまで3回目。例によって、締切日を決め、その日までに送られてきた作品に豪華な賞品を贈る予定だ。今のところ締切日と賞品はまだ未定だけど、決まり次第お知らせする。

'90年10月号で紹介した『MuSICA』を使った作品も、そろそろ集まり始めたので、来月あたり紹介できるんじゃないかな。ただ、リストを掲載するとなるといろいろ面倒なことが多いので、BGMとして鳴らせるようにしたプログラムを掲載しようかと思っているんだけど、どうでしょうか? 異議のある人はお手紙ください。

で、今回紹介する作品は7本。ゲームミュージック4本、オリジナル3本、とバラバラなんだけど、どれも聞きごたえのある作品ばかりだ。

応募要項を読むべし!!

こころのコンテストでは、皆さんの作った曲を募集しています。募集部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門、現代音楽部門(前のふたつの部門に当てはまらないものすべて)の3つです。

BASIC、MuSICA、MIDI、どれを使っていただいてもけっこうです。ただし、以下の点に注意してください。

BASICの場合、曲を演奏する際にマシン語を使う場合は、そのマシン語をプログラムの中にDATA文として入れておき、掲載するプログラムが1本になるようにしておいてください。また、MuSICAの場合は音色データもディスクにセーブして送ってきてください。

採用されたかたすべてに、掲載料として図書券5000円を差し上げますので、奮ってご応募ください。

なお、住所、氏名、年齢、電話番号、さらに曲名などを書いた紙を、封筒に同封して送ってくるようにしてください。

■ゲームミュージック部門

ファイナルファンタジーIII

チョコボのテーマ

BY 岩本 明

ほぼカンペキ、ともいえる仕上がりだ。メロディーの音色やバランス、タムの音色など、ほとんど文句のつけようがない。うますぎるぞ。

```
100 ' FINAL FANTASY III
110 '          ﾁｮｺﾎﾞ ﾉ ﾃｰﾏ
120 '                        (C) SQUARE
130 CLEAR 1000
140 _ MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
150 _ PITCH(443)
160 DIM A%(15):DEFSTR A-T
170 '
180 POKE &HFA2C+2*16,16
190 '
200 FOR W=4 TO 15
210 READ X$:A%(W)=VAL("&h"+X$):NEXT W
220 _ VOICE COPY (A%,@63)
230 '
240 DATA 0C00,000A,0000,0000
250 DATA 0002,F0FA,0080,0000
260 DATA 0001,23F5,0080,0000
270 '
280 A0="g4bgfa4agbgbf4af"
290 A1="c4gcda4ag>d<g>d<f+>d<d>d<"
300 A2="f+>c<e>c<d>c<c>c<<a>a>gf+e4d4<"
310 '
320 B0="r1.r4.r16<a+64b64>c64c+64"
330 B1="dr8.<br16gr16er16>dr16<br16gr16b
r8.gr8.b4r8ar16"
340 B2="gr16gagr16fr16g4r8fr16gr16ab>cr1
6dr16e4r8.<a+64b64>c64c+64"
350 B3="gr16gagr16fr16g4r8fr16gr16ab>cr1
6dr16e4r8.c64c+64d64d+64"
360 B4="er8.cr16<ar16f+r16ar16>cr16er16d
r8.gr8.d4r8<br16>"
370 B5="cr8.<ar16f+r16dr16f+r16ar16>cr16
<br16b>c<br16ar16b4r8.>c64c+64d64d+64"
380 B6="<ar16abar16gr16a4r8gr16ar16ab>cr
16dr16er8.f+4"
390 B7="l12<ggggab-br3r12ddddef+g>l16"
400 '
410 C0="r1.r4.r16.<a+64b64>"
420 C1="c64c+64dr8.<br16gr16er16>dr16<br
16gr16br8.gr8.b4r8ar32"
430 C2="r32gr16gagr16fr16g4r8fr16gr16ab>
cr16dr16e4r8.<a+64b64>
440 C3="r32gr16gagr16fr16g4r8fr16gr16ab>
cr16dr16e4r8.c64c+64"
450 C4="d64d+64er8.cr16<ar16f+r16ar16>cr
16er16dr8.gr8.d4r8<br32>"
460 C5="R32cr8.<ar16f+r16dr16f+r16ar16>c
r16<br16b>c<br16ar16b4r8.>c64c+64"
470 C6="R32<ar16abar16gr16a4r8gr16ar16ab
>cr16dr16er8.f+8.."
480 C7="r32l12<ggggab-br3r12ddddef+g>l16
"
490 '
500 D0="r4dr4r16cr8.cr8.dr8.dr4r16cr8."
510 D1="r4cr4r16cr8.cr8.dr8.dr8.dr8.dr16
"
520 D2="r8cr8.cr8.cr8.cr8.cr16er16dr16cr
8.c+4"
530 '
540 E0="r4br4r16ar8.ar8.br8.br4r16ar8."
550 E1="r4ar4r16ar8.ar8.br8.br8.br8.br16
"
560 E2="r8ar8.ar8.ar8.ar8.ar16>cr16<br16
ar8.a+4"
570 '
580 F="y21,194@w64y21,172@w64y21,151@w64
y21,117@w64y21,94@w64y21,72@w64y21,51@w6
4y21,17@w64r8"
590 F0="r2.y37,26"+F+"r2.y37,24"+F
600 F1="r2.y37,26"+F+"r2r8y37,26y21,169@
w64y21,134@w64y21,102@w64y21,82@w64r16y3
7,24"+F
610 '
620 G0="b4h8b8b4r4b8h8b8h8b4r4"
630 G1="b8h8b8h8b4r4b8h8b8h8r4r4"
640 '
650 _ VOICE (@33,@63,@63,@10,@10,@63)
660 T="t150":Z=0
670 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
680 PLAY#2,"v15l8o3","v13l16o6","v10l16o
6","v12L16o6","v12l16o5","v15o5","v15y22
,150y24,131","v12l16o6","v12l16o5","s018
o2m5000"
690 PLAY#2,A0,"","",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
700 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,B0,D0,A0
710 PLAY#2,A0,B1,C1,D0,E0,F0,G0,B1,D0,A0
720 PLAY#2,A0,B2,C2,D0,E0,F0,G0,B2,D0,A0
730 PLAY#2,A0,B1,C1,D0,E0,F0,G0,B1,D0,A0
740 PLAY#2,A0,B3,C3,D0,E0,F0,G0,B3,D0,A0
750 PLAY#2,A1,B4,C4,D1,E1,F0,G0,B4,D1,A1
760 PLAY#2,A1,B5,C5,D1,E1,F0,G0,B5,D1,A1
770 PLAY#2,A1,B4,C4,D1,E1,F0,G0,B4,D1,A1
780 PLAY#2,A2,B6,C6,D2,E2,F1,G1,B6,D2,A2
790 PLAY#2,A0,"","",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
800 PLAY#2,A0,"","",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
810 IF Z=0 THEN 830
820 IF Z=1 THEN 880
830 PLAY#2,A0,"","",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
840 PLAY#2,A0,"","",D0,E0,F0,G0,"",D0,A0
850 PLAY#2,A0,B7,C7,D0,E0,F0,G0,B7,D0,A0
860 PLAY#2,A0,B7,C7,D0,E0,F1,G0,B7,D0,A0
870 PLAY#2,"","@16v15","@16v12":Z=1:GOTO
 690
880 PLAY#2,"","@63v13","@63v10":Z=0:GOTO
 690
```

■オリジナル部門

REGRET

BY 杉山 淳

オリジナルに命をかける杉山クン。何回か送ってきてくれてるんだけど、だんだん曲の作り方が手慣れてきた気がする。やっぱ才能かね?

```
10 ' REGRET
20 CLEAR1000
30 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
40 DIM A%(15)
50 FORI=0TO15
60 READA$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
70 NEXT
80 CALL VOICE COPY(A%,@63)
90 DATA 0000,0000,0000,0000
100 DATA 0C00,0001,0000,0000
110 DATA 7F40,FE80,0080,0000
```

```
12Ø DATA ØF4Ø, FE8Ø, ØØ8Ø, ØØØØ
13Ø CALL TRANSPOSE(Ø)
14Ø CALL PITCH(443)
15Ø POKE &HFA7C, 12
16Ø A1$="T18ØV14L8O3@33C1. D1. E1. &E1E4D4
17Ø B1$="T18ØV13L8O6R@ØE4EEE4E4E4RE4EEE4
E4E4RE4EEE4E4E4E4E4EEE4E4E4
18Ø C1$="T18ØV13L8O5R@ØB4BBB4B4B4RB4BBB4
B4B4RB4BBB4B4B4B4B4BBB4B4B4
19Ø D1$="T18ØV13L8O5R@ØG4GGG4G4G4RA4AAA4
A4A4RA4AAG4G4G4G-4G-4G-G-G-G4G4G4
20Ø A2$="O3C1. D1. E1. <B1.
21Ø B2$="O6RE4EEE4E4E4RE4EEE4E4E4RE4EEE4
E4E4E4E4E4E-2.
22Ø C2$="O5RB4BBB4B4B4RB4BBB4B4B4RB4BBB4
B4B4B4B4B4A2.
23Ø D2$="O5RG4GGG4G4G4RA4AAA4A4A4RA4AAG4
G4G4G-4G-4G-4G-2.
24Ø A3$="O3E2. E-2. D2. D-2. C2. D2. E2. <B4>E-
4G-4
25Ø E3$="T18ØV12O7L8@63E2. G-2. G2B4A2EG-G
4. G-E4G-2D4<B1.
26Ø B3$="O5@14EGB>E<BGE-G-A>E-<AG-DG-A>D
<AG-D-EA>D-ED-<CEG>C<GE>G16G-16D<AG-DG-E
GB>E<BGE-G-B>E-<BG-
27Ø C3$="O5B2. A2. A2. A2. G2. A2. B2. B2.
28Ø D3$="O5G2. G-2. D2. E2. E2. G-2. G2. G-2.
29Ø E4$="O7E2. G-2. G2B4A2EG-G4. G-E4G-12G1
2G-12D4<B4>E1.
30Ø A4$="O3E2. E-2. D2. D-2. C2. D2. E2. E4G4B4
31Ø B4$="O5EGB>E<BGE-G-A>E-<AG-DG-A>D<AG
-D-EA>D-ED-<CEG>C<GE>G16G-16D<AG-DG-EGB>
E<BG>BGE<BGE
32Ø C4$="O5B2. A2. A2. A2. G2. A2. B2. A4. B4.
33Ø D4$="O5G2. G-2. D2. E2. E2. G-2. G2. G4. G4.
34Ø A5$="O3E2. E-2. D2. D-2. C2. D2. E2. E4E4D4
35Ø C5$="O5B2. A2. A2. A2. G2. A2. B2. B4B4A4
36Ø D5$="O5G2. G-2. D2. E2. E2. G-2. G2. G4G4G-
4
37Ø G$="HB4R4SC4":G5$="T18ØV15"+G$+G$+G$
+G$+G$+G$+G$+"HB4SHM4SHM8H8
38Ø E6$="O7@35V14G2G4G4A4B4A2. G-2. RG-4G-
4G-4G4A4A2B4G2G-4
39Ø D6$="O7@35E2E4E4G-4G4G-2. D2. RE-4E-4E
-4E4G-4E2E4E2E4
40Ø A6$="O3C2. C4>C4<C4D2. D4G-4A4<B2. >B2.
E2. >E4<B4G4
41Ø B6$="O5@16EGB>EGB>E<BGE<BGDG-A>DG-A>
D<AG-D<AG-B>E-<B>E-<B>E-G-BG-BG-BEGB>EGB
BGE<BGE
42Ø C6$="O4@16B>EGB>EGBGE<BGE <A>DG-A>DG
-AG-D<AG-DG-BG-B>E-G-E-G-E-G- <B>EGB>
EGGE<BGE<B
43Ø G$="CB4CB4SH8H8CB4SH4SH4":G6$=G$+G$+
G$+G$
44Ø E7$="O7E2. E4B4B4A2. >E-2. E1. &E1.
45Ø D7$="O6B2. B4>G4G4G-2. B2. B1. &B1.
46Ø A7$="O3C2. C4>C4<C4D2. B4G-4E-4E2. E2>E
4<E4G4B4E4>E4<D4
47Ø B7$="O5EGB>EGB>E<BGE<BGDG-A>D<A>D<E-
G-B>E-G-BEG-GEG-GEG-GEG-GEG-GEG-GBGGEE<B
48Ø C7$="O4B>EGB>EGBGE<BGE<A>DG-AG-A<B>E
-G-B>E-G-<BB>E<BB>E<BB>E<BB>E<BB>E<BB>E>
GEE<BBG
49Ø G7$=G$+G$+G$+"CB4CB4SH8H8HB4SH8MH8MS
H8MHS8
50Ø E8$="O7E2. E4B4B4A2. >E-2. E1. <A2. B2.
51Ø D8$="O6B2. B4>G4G4G-2. B2. B1. E2. G-2. @3
52Ø A8$="O3C2. C4>C4<C4D2. B4G-4E-4E2. E2>E
4<B2. B2. @9
53Ø B8$="O5EGB>EGB>E<BGE<BGDG-A>D<A>D<E-
G-B>E-G-BEG-GEG-GEG-GEG-GEG-GE2. G-2.
54Ø C8$="O4B>EGB>EGBGE<BGE<A>DG-AG-A<B>E
-G-B>E-G-<BB>E<BB>E<BB>E<BBE>D-2. E-2. @3
55Ø G8$=G$+G$+G$+G$+"SCB2. SCM2.
56Ø PLAY#2, A1$, B1$, C1$, D1$, " ", B1$
57Ø PLAY#2, A2$, B2$, C2$, D2$, " ", B2$
58Ø PLAY#2, A3$, B3$, C3$, D3$, E3$, E3$
59Ø PLAY#2, A4$, B4$, C4$, D4$, E4$, E4$
60Ø PLAY#2, A3$, B3$, C3$, D3$, E3$, E3$, G5$
61Ø PLAY#2, A5$, B4$, C5$, D5$, E4$, E4$, G5$
62Ø PLAY#2, A6$, B6$, C6$, D6$, E6$, E6$, G6$
63Ø PLAY#2, A7$, B7$, C7$, D7$, E7$, E7$, G7$
64Ø PLAY#2, A6$, B6$, C6$, D6$, E6$, E6$, G6$
65Ø PLAY#2, A8$, B8$, C8$, D8$, E8$, E8$, G8$
66Ø PLAY#2, A3$, " ", C3$, D3$, E3$, E3$
67Ø PLAY#2, A4$, " ", C4$, D4$, E4$, E4$
68Ø PLAY#2, A3$, " ", C3$, D3$, E3$, E3$
69Ø PLAY#2, A4$, " ", C4$, D4$, E4$, E4$
70Ø PLAY#2, A1$, B1$, C1$, D1$, " ", B1$
71Ø GOTO 7ØØ
```

■ゲームミュージック部門

ZANAC
ステージ1
BY 石岡 暁

なんともドラマチックなアレンジだ。原曲よりカッコイイのでは？ この曲をバックに、もう一度ZANACで遊びたくなったぜ。

```
1Ø CLEAR 1ØØØ
2Ø _MUSIC(1, Ø, 1, 1, 1, 1, 1, 1)
3Ø _BGM(1):_PITCH(443)
4Ø DEFSTRA-K, T:T="T15Ø
5Ø POKE &HFA2D, Ø:POKE&HFA3C, Ø
6Ø POKE &HFA4D, Ø:POKE&HFA5C, Ø
7Ø POKE &HFA6D, Ø:POKE&HFA7C, Ø
8Ø SOUND 7, 49:SOUND 6, 2Ø
9Ø '
10Ø AØ="@24 Q8 L16 V15 O5 A8>D8E8DE8. G8G
-8D8E1
11Ø BØ="@24 Q8 L16 V1Ø O5 E8 A8B8AB8. >D8
D-8<A8B1
12Ø CØ="@24 Q8 L16 V13 O3 AAAAAAAGGGGGGG
GGEEEEEEEDDDDDDDDD
13Ø DØ="@24 Q8 L16 V12 O4 AAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAA
14Ø EØ="@53 Q8 L16 V12 O6 A1E4. D2&D
15Ø FØ="@53 Q8 L16 V12 O6 E1D4. G2&D
16Ø GØ="VØB!H16H16C16H16H16H16 B!H16B!C1
6H16H16C16H16H16C16H16 B!H32B32BH32B3
2H16H16C!S!H16H16B!H16B!H32B32BH32B32H16
H16H16C!S!H16H16B!H16H16
17Ø HØ="S1M8ØØØR1R4C2  C4
18Ø IØ="V1Ø O4 L16 A1E4. D2D
19Ø JØ="V1Ø O4 L16 E1D4. G2G
195 '
20Ø A1="@14O4 V15 L16 A8B8>C8<AB8>C<B8A8
B8
21Ø B1="@14O3 V15 L16 A8B8>C8<AB8>C<B8A8
B8
22Ø C1="@14 Q4 O3 V15 L16 AAAAAAAAAAAAAA
AA
23Ø D1="@14 Q4 O3 V12 L16 EEEEEEEEEEEEEE
EE
24Ø E1="@24 O2 Q8 V15 L16 A4> >>>E<EEE< <
 A4 >>>E<EEE< <
25Ø E1="@24 O3 Q8 V15 L16 A>>ECCA<AAA< A
>>ECCA<AAA
26Ø G1="V5B!H 32B32BH32B32CH16H16 H16H16
CH16H16 H16H16CH16H16 H16B!CH32B32HB32B3
2
27Ø H1="V11L8 R8CR8CR8CR8C
275 '
277 '
28Ø A2=">C8D8E8CD8ED8C8D8<
29Ø B2=A2
30Ø C2=">CCCCCCCCCCCCCCCC<
31Ø D2="GGGGGGGGGGGGGGGG
32Ø E2="O3C4>>>G<GGG<< C4>>>G<GGG<<
33Ø F2="O4C>>GEE>C<CCC<< C>>GEE>C<CCC<<
335 '
34Ø A3="O4F8G8A8FG8AG8F8G8
35Ø B3=A3
36Ø C3=">FFFFFFFFFFFFFFFF<
37Ø D3=">CCCCCCCCCCCCCCCC<
38Ø E3="O2F4>>>>F<FFF<<< F4>>>>F<FFF
39Ø F3="O3F>>>>C<AA>F<FFF<<< F>>>>C<AA>F
<FFF
395 '
40Ø A4="O4E8G-8A-8EG-8A-G-8E8G-
41Ø B4=A4
42Ø C4=">EEEEEEEEEEEEEEEE
43Ø D4="BBBBBBBBBBBBBBBB
44Ø E4="O2E4>>>E<EEE<< E4>>>E<EEE
45Ø F4="O3E>>>BA-A->E<EEE< <<E>>> BA-A->
E<EEE
455 '
46Ø A5="L8 EG-A-AB>CDE
47Ø B5=A5
48Ø C5="EEEEEEEEEEEE @6V15L32Q8O5 EG-A-A
B>CDE
49Ø D5="BBBBBBBBBBBB @6V15L32Q8O6 EEG-A-
AB>CD
50Ø G4="V5B!HS!32B32BH32B32CH16H16 S!H16
H16CH16H16 S!H16H16B!CH16B!H16 S!H16B!S!
CH32B32HB32B32
51Ø H4="R8CR8CR8CL16S1M5ØØØCC8.
52Ø I4="V12R2R4L32O4 EG-A-AB>CDE
525 '
53Ø A6="@2O7V15A1A1
54Ø B6=A6
55Ø C6="L16A2G2FER16DE2&E4
56Ø D6="C2<B2A2&A4<L32FGAB>CDEF<
57Ø E6=E1+E1
58Ø F6=F1+F1
59Ø G6="B!H32B32BH32B32C!16H16S!H16H16B!
C!16B!H32B32BH32B32H16C!16H16S!H16H16C!1
6H16 B!H32B32BH32B32C!16H16S!H16H16B!C!1
6B!H32B32BH32B32H16C!16H16S!H16H16C!16H1
6
60Ø H6="L4S1M5ØØØ R4CR4C R4CR4C
61Ø I6="O5L16V12 A2G2FER16DE2E4
62Ø J6="O5C2<B2A2 A4<L32FGAB>CDEF
625 '
63Ø A7=">C1C1"
64Ø B7=A7
65Ø C7="G2F2E2D4E4
66Ø D7=">>E2D2C2<B4>C4
67Ø E7="V9"+E2+E2
68Ø F7=F2+F2
69Ø G7="B!H32B32BH32B32C!16H16S!H16H16B!
C!16B!H32B32BH32B32H16C!16H16S!H16H16C!1
6H16 B!H32B32BH32B32C!16H16S!H16H16B!C!1
6B!H32B32BH32B32H16C!16H16S!H16S!H16C!16
H16
70Ø H7="L4S1M5ØØØ R4CR4C R4CR4C16C8.
71Ø I7="G2F2E2D4E4
72Ø J7=">>E2D2C2<B4>C4
725 '
73Ø A8="<F1F1
74Ø B8=A8
75Ø C8="F2E2D2C2
76Ø D8="<A2A2A2F3
77Ø E8=E3+E3
78Ø F8=F3+F3
79Ø I8=C8
80Ø J8=D8
805 '
81Ø A9="E1E1
82Ø B9=A9
83Ø C9="L16<B>C<B>C<B>C<B>C<B>C<b>C<B>C<
B>C<B1
84Ø D9="L16EFEFEFEFEFEFEFEFE1
85Ø I9=E9
86Ø J9=D9
87Ø E9=E4+E4
88Ø F9=F4+F4
1ØØØØ PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T
1ØØ1Ø PLAY#2, AØ, BØ, CØ, DØ, EØ, FØ, GØ, HØ, IØ,
JØ
1ØØ2Ø PLAY#2, A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I1,
J1
1ØØ3Ø PLAY#2, A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I1,
J1
1ØØ4Ø PLAY#2, A2, B2, C2, D2, E2, F2, G1, H1, I1,
```

```
J1
10050 PLAY#2, A2, B2, C2, D2, E2, F2, G1, H1, I1,
J1
10060 PLAY#2, A3, B3, C3, D3, E3, F3, G1, H1, I1,
J1
10070 PLAY#2, A3, B3, C3, D3, E3, F3, G1, H1, I1,
J1
10080 PLAY#2, A4, B4, C4, D4, E4, F4, G1, H1, I1,
J1
10090 PLAY#2, A5, B5, C5, D5, E4, F4, G4, H4, I4,
J4
10100 PLAY#2, A6, B6, C6, D6, E6, F6, G6, H6, I6,
J6
10110 PLAY#2, A7, B7, C7, D7, E7, F7, G7, H7, I7,
J7
10120 PLAY#2, A8, B8, C8, D8, E8, F8, G6, H6, I8,
J8
10130 PLAY#2, A9, B9, C9, D9, E9, F9, G7, H7, I9,
J9
10140 GOTO 10020
```

■ゲームミュージック部門

魔城伝説2

ガリウスの迷宮

BY　勝沼真樹

メロディーラインの音色がシブくてなんともいえないな。とくに曲の最後のところなんか。うーん。聞けば聞くほどかっこいいぜ。

```
10 CLEAR 5000:CALL MUSIC(1,0,2,1,1,1,1):
DIM A%(15),A!(15):KEY3,"LIST 80-190"+CHR
$(13)
30 READ A:A!(5)=A*2
40 FOR I=0 TO 1:READ A,B,C,D,E,F,G:A!(8+
I*4)=(G*64+F)*256+E*128+D*64+C*32+B*16+A
50 READ A,B,C,D:A!(9+I*4)=A*16+B+(C*16+D
)*256:NEXT
80 '        FB
90  DATA     4
100 '      *** OPERATER 0 ***
110 '       MUL  KSL   EG   PM   AM   TL
120 DATA     1,   0,   1,   0,   0,   15
130 '       KSR   AR   DR   SL   RR
140 DATA     0,  10,   0,   0,   0
150 '      *** OPERATER 1 ***
160 '       MUL  KSL   EG   PM   AM   TL
170 DATA     1,   0,   0,   0,   0,   0
180 '       KSR   AR   DR   SL   RR
190 DATA     0,  15,   6,   2,   3
200 FOR I=0 TO 15:A%(I)=VAL("&H"+HEX$(A!
(I))):NEXT
210 CALL VOICE(A%,A%,@33,@0,@0,A%)
220 'PLAY#2,"","","","OC1","OG1":END
230 DEFSTR A-Z:SOUND 6,3:SOUND 7,177:POK
E &HFA3C,9
240 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
250 A1="O5L16Q":B1="O3L16QV10":C1="O5L16
Q":D1="O3L16QV6":E1="O5L16QV0":F1="V0@A1
5":X1="L64":Y1="L64O3":Z1="L16V9O5"
260 A2="V9E-8C8V1E-8C8V0E-8C8V9<FGA-B->C
8<B-CE-FGE-D8<B->CGE-B-G"
261 B2="C8CCC8CCC8CCC8CC<A-8A-A-A-8A-A-B
-8B-B-B-8B-B-"
262 C2="V5C8<G8V0>C8<G8>C8<G8V5GGGGA-8A-
A-R8E-8B-8B-B-F8D8"
264 E2="R16E-8C8E-8C8E-8C8<FGA-B->C8<B-C
E-FGE-D8<B->CGE-B-"
265 F="B!H8H16H16":F0="B!H8C!8":F2=F+F+F
+F+F+F0+F+F
266 X="RV13CV11CV10CV9CVC32V7C32R8":X2=X
+X+X+X
268 Z2="CE-G>C<GE-CE-CE-G>C<GE-CE-<A->CE
-A>C<A-E-C<B->DFB->D<B-FD"
270 A3=">C4.DE-D8C4<A-B->C8CDE-FGFE-DC4<
GY16,52Y17,51@W16>"
271 B3=">C8CCC8CCC8CCC8CCE-8E-E-E-8E-E-<
B-8B-B-B-8B-B->"
272 C3="G4.A-B-A-8G4.E-4GA-B-GA-GF4.>"
274 E3="G16>C4.DE-D8C4<A-B->C8CDE-FGFE-D
C4<G>"
275 F3=F+F+F+F+F0+F+F+F
276 X3=X+X+X
277 Y="V14AV12GV11FV10E-":Y3="R1RRR"+Y+Y
+Y
278 Z3="CE-G>C<GE-CE-CE-G>C<GE-CE-E-GB->
E-GB-G-E-B-FD<B-FB->D<B-"
300 A4="Y5,38C2Y5,246E-8C8V1E-8C8V9E-CR1
6V4E-CR16E-CV9E-CR16V4E-CR16E-C"
302 C4="L8<GGGGGGGA-A-A-A-B-B-B-B-L16"
304 E4="R4..E-8C8E-8C8E-CR16E-CR16E-CE-C
R16E-CR16E-"
305 F4=F+F+F+F+F+F+F0+F
306 X4=X+X+X
307 Y4="R1R2R8"+Y+"R16"+Y+"R16"+Y
308 Z4="CE-G>C<CE-G>C<CE-G>C<CE-G>C<<A->
CE-A<A->CE-A-<B->DFB-<B->DFB-"
310 A5="V9GFE-R16V4GFE-DV9A-GFR16V4A-GFB
-V9B-32Y16,61Y17,60@W32Y16,71Y17,70@W32Y
16,81Y17,80@W32Y16,90Y17,89@W2.."
312 C5=">CCCR16RCCCR16RE-2D2"
314 E5="CGFE-R16GFE-DA-GFR16A-GFB-8>C2<"
315 F5=F+F+F0+F+F+F+"V15B16B16B16B16B8B1
6B16V0"
316 X0="V13CV11CV10CV9C":X5=X+"R2"+X+X0+
X0+X0+X0+X0+"V8C32V7C32"+X0
317 Y5="R2R8"+Y+"R16"+Y+"R16"+Y
318 Z5="CE-G>C<CE-G>C<CE-G>C<CE-G>C<E-GB
->E-<GB->E-G<B->DFB-DFB->D<<"
1250 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,X1,Y1,Z1
1260 PLAY#2,A2,B2,C2,B2,E2,F2,X2,Y2,Z2
1270 PLAY#2,A3,B3,C3,B3,E3,F2,X2,Y2,Z3
1280 PLAY#2,A2,B2,C2,B2,E2,F2,X2,Y2,Z2
1290 PLAY#2,A3,B3,C3,B3,E3,F3,X3,Y3,Z3
1300 PLAY#2,A4,B2,C4,B4,E4,F4,X4,Y4,Z4
1310 PLAY#2,A5,B3,C5,B5,E5,F5,X5,Y5,Z5
1320 GOTO 1260
```

■オリジナル部門

Funkey Hoggee

BY　内山宏和

'90年10月号で掲載したオリジナルの曲をアレンジしたものだ。いちおうゲームミュージックじゃないのでこの部門にしておいたけど、これイイよ。

```
10 _MUSIC(1,0,2,1,1,2):POKE&HFA2C,198:PO
KE&HFA+64,34:T$="T150V15":PLAY#2,T$,T$,T
$,T$,T$,T$,T$:SOUND6,0:SOUND7,&HAB:PLAY"
S","O2SM1234":'SOUND7,&B10001001
11 AA$="@39V15L16O2A8>Q3AA<QA8>Q3AA<QA8>
Q3AA<QA8>Q3AA<Q":AA$=AA$+AA$
12 AB$="F8>Q3FF<QF8>Q3FF<QF8>Q3FF<QF8>Q3
FF<QG8>Q3GG<QG8>Q3GG<QG8>Q3G+G+<QG+8>Q3G
+G+<Q
13 A1$="BH!16H!16H!16H!16SBMH!16H!16H!16
H!16BH!16H!16BH!16H!16SBMH!16H!16H!16H!1
6BH!16H!16H!16H!16SBMH!16H!16H!16H!16BH!
16H!16BH!16H!16SBMH!16H!16H!16BH!16"
14 A$="L8C4C4CCC4C4C4CCC.C16":A3$="L8RC
R8RCR8RCR8RC
15 A4$="BH!16H!16H!16H!16SBMH!16H!16H!16
H!16BH!16H!16BH!16H!16SBMH!16H!16H!16H!1
6BH!16H!16H!16H!16SBMH!16H!16H!16H!16BH!
16H!16BH!16H!16SBMH!16H!16SBM16SBM16"
16 A5$="L8C4C4CCC4C4C4CCCC16C16":A6$="L8
RCR8RCR8RCR8RCC16C16
17 A7$="BH!16H!16H!16H!16SBMH!16H!16H!16
H!16BH!16H!16BH!16H!16SBMH!16H!16H!16H!1
6BH!16H!16H!16H!16SBMH!16H!16H!16H!16BH!
16H!16SBM16SBM16SBM16SBM16SBM16SBM16"
18 A8$="L8C4C4CCC4C4C4CL16CCCCCC":A9$="L
8RCR8RCR8RCR8R8L16CCCCCC
19 B1$="BH!16H!16H!16H!16SBMH!16H!16H!16
H!16BH!16H!16BH!16H!16SBMH!16H!16H!16H!1
6BH!16H!16H!16H!16SBMH!16H!16H!16H!16BH!
16H!16BH!16SBM16SBM8SBM16SBM16
20 B2$="L8C4C4CCC4C4C4CL16CCC8CC":B3$="L
8RCR8RCR8RCR8R8.C16CC16C16
21 C1$="V15@A0BH!6H!12BH!6H!12BH!6SBM24S
BMSBM24SBM6SBM12 BH!6BH!12H!6BH!12BH!6SB
M32SBM32SBM32SBM6SBM12":C2$="LCCC6C24C24
C6C12 B6B4B12B6L32CCCC6C12":C3$="RRR6C24
C24C6C12RRR6C32C32C32C6C12"
22 BD$="LCCC8.L16CCCCCCCCC"
100 PLAY#2,"","","",AA$,"@A0B4B4B4B4B4B4
B4CMB4","LCCCCCCCC
110 PLAY#2,"","","",AB$,"CM!B4B4B4B4B4B4
B4CM!B4","LCCCCCCCC
120 PLAY#2,"","","",AA$,"CM!B4B4B4B4B4B4
B4CM!B4","LCCCCCCCC
130 PLAY#2,"","","",AB$,"CM!B4B4BH!8H!8B
H!8H!8BH!16H!16H!16H!16BH!16H!16H!16H!16
BH!16H!16H!16H!16CM!BH!16H!16H!16SBM16",
"LCCCCCCCC8.C16","R1R2RR8.C16
140 PLAY#2,"","@6Q6O6R8L16AAAAR8AR8AR8AA
 R8AAAAR8AAAA","L16R8@6Q6O6FFFFR8FR8FR8F
F R8FFFFR8FFFF",AA$,A1$,A2$,A3$
150 PLAY#2,"","R8FFFFR8FR8FR8FF R8GGR16G
R16G R8G+G+R16G+R16G+","R8DDDDR8DR8DR8DD
 R8DDR16DR16D R8D+D+R16D+R16D+",AB$,A4$,
A5$,A6$
160 PLAY#2,"","@6Q6O6R8L16AAAAR8AR8AR8AA
 R8AAAAR8AAAA","L16R8@6Q6O6FFFFR8FR8FR8F
F R8FFFFR8FFFF",AA$,A1$,A2$,A3$
170 PLAY#2,"","R8FFFFR8FR8FR8FF R8GGR16G
R16G R8G+G+R16G+8.","R8DDDDR8DR8DR8DD R8
DDR16DR16D R8D+D+R16D+8.",AB$,A7$,A8$,A9
$
180 ' MAIN
190 PLAY#2,"@0O7L16E-R16AR16A4E-R16AR16A
4B->C<B-AGR16G-R16E4","O5@9QL2E-E-B-A4E4
","@9QO5L2CCGF4C4",AA$,A1$,A2$,A3$
200 PLAY#2,">C8.D-C8.D-DR16BR16A#4C8.D-C
8.D-DR16A+32B32R16A#4","CDC>D","FEFB",AB
$,B1$,B2$,B3$
210 PLAY#2,"L16D4D8.CE-R16DR16CR16<BR16>
CDCDCR16<B-R16G4","<DE-CG+","FGE1",AA$,A
1$,A2$,A3$
220 PLAY#2,"F4F8.E-GR16Q4FFFFFFFFFF","F-
G+4L16G+Q3G+G+G+G+G+G+G+","DE-4L16E-Q3E-
E-E-E-E-E-E-","F8>Q3FF<QF8>Q3FF<QG8>Q3GG
<G+G+G+G+G+G+G+G+","CB16H!16H!16H!16SBMH
!16H!16H!16H!16BH!8BH!16BH!16BH!16BH!16B
H!16BH!16BH!16BH!16BH!16BH!16",BD$,"RC
230 PLAY#2,"Q","Q@49O5LE-E-E-&E-6F12G-6F
32F32F32E-6G-12B-6B-12B-6B-12","Q@49LOD-
6D-12D-6A-12B-6B32B32B32B-6A-12B-6B12B-6
 A-12B-6A-12G-6F12","@49QO3L12E-6E-E-6E-
E-6E-E-6E- E-6E-E-6E-E-6E-E-6E-",C1$,C2$
,C3$
240 PLAY#2,"","","","",C1$,C2$,C3$:PLAY#
2,"","","","LQ4@39O2Q2AAAAFFF+QL16F+8>Q3
F+F+","BC8H!8BH!8H!8BH!8H!8BH!8H!8BH!8H!
8BH!8H!8BH!8H!8BH!8SBM8","LCCCCCCC8C8",
"R1R2RR8L8C"
250 PLAY#2,"","","","O2Q"+AB$,"BH!8H!16H
!16BH!8H!8 BH!8BH!16H!16BH!8H!8 BH!8H!16
H!16BH!8H!8 BH!16BH!16SBM16SBM16SBM16SBM
16SBM16SBM16","LCCC8C8CCCL16CCCCCCCC","R
1RRR8L16CCCCCC"
260 'PLAY#2,"","","",AA$,A1$,A2$,A3$
270 'PLAY#2,"","","",AB$,A7$,A8$,A9$
280 PLAY#2,"","","",AA$,A1$,A2$,A3$
290 PLAY#2,"","","","O2F8>Q3FFQ<F8>Q3FF<
Q4{FFF}8FFFFFQF8>Q3FF<Q","BH!16H!16H!16H
!16SBMH!16H!16H!16H!16BH!24BH!24BH!24BH!
16BH!16BH!16BH!16BH!16SBM16H!16H!16H!16"
,"LCCC24C24C24L16CCCCCLC","L8RCRRR16C
300 PLAY#2,"","@6O5L16Q5FFFFF8F8Q6G8L16G
```

```
GGG8G", "@6O5Q5L16DDDDD8D8Q6E8L16EEEE8E",
"Q5L16FFFFF8F8QF+8>Q3F+F+<QG8>Q3GG<Q", "B
H!16BH!16BH!16BH!16BH!8BH!8BH!16H!16H!16
H!16SBMH!16H!16H!16H!16", "L16CCCCC8C8LCC
", "R2RCR8"
31Ø GOTO16Ø
```

■オリジナル部門

MADY

BY　沼田晴子

数少ない女の子の作品なので特別掲載した。ありがちなフレーズという人もいるかもしれないけど、とにかく曲の雰囲気がいいのだ。

```
1ØØ _MUSIC(Ø,Ø,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
11Ø POKE&HFA4C,3Ø:POKE&HFA6C,2Ø:POKE&HFA
8C,2Ø
12Ø A1$="@ØT13ØV1ØO4L4AA>D<AA>D<AA>D<AA>
D
13Ø A2$="@ØT13ØV8O4R8L4E>E<BE>E<BE>E<BE>
E<B8
14Ø B1$="T13ØA2>E4D2<B4>L2C.<A.>EG4F+2D4
E&E1
15Ø A3$="@ØT13ØV15O2A1&A4&A8A8A1&A2
16Ø B2$="@ØO4L4AA>D<AA>D<AA>D<AA>DCCFCCF
<AA>D<AA>D
17Ø B3$="@ØO4R8L4E>E<BE>E<BE>E<BE>E<BG>G
D<G>GD<E>E<BE>E<B8&
18Ø B4$="@ØO2A1&A4&A8A8A1&A2O3C1&C4&C8O2
A8A1&A2
19Ø C1$="A2A4G2E4L2D.<B.A2>L4C<BAGA1&A2
2ØØ C2$="O4L4FFAFFABB>D<BB>D<AA>D<GGBAA>
D<AA>D
21Ø C3$="O4B8L4C>C<FC>C<FG>G<BG>G<BE>E<B
D>D<GE>E<BE>E<B8
22Ø C4$="O2A1&A4&A8G8G1&L2GA.G.A&A4
23Ø C5$="@16T13ØR1R1R1R1R1R2R8V1ØO4L8B>D
FV13
24Ø C6$="@16T13ØR1R1R1R1R1R2R8R16V1ØO5L8
CEG16V13
25Ø D1$="V5@22O4L12AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAA>CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
CCCCCCCCCCC
26Ø E1$="O4AAAAAAAAAAAAAAAAAABBBBBBBBBB
BBBBBBBAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAA
27Ø D2$="T13ØV4@22O4L12EEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEEEEEEAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAA
28Ø E2$="FFFFFFFFFFFFFFFFFFGGGGGGGGGGGG
GGGGGEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
E
29Ø E3$="@22T13ØV5R1R1R1R1R1R4O5L4EFG
3ØØ F1$="@22V8O5L2A.G.E.&E.A.L4BAGL2E.&E

31Ø F2$="O5V12L8FFFFFFGGGGGGCCCCCCCCCCCC
FFFFFFGGGGGGCCCCCCCCCCCC
32Ø F3$="O5V11R16L8CCCCCCDDDDDD<GGGGGGGG
GGGG>CCCCCCDDDDDD<GGGGGGGGGGGG16&
33Ø F4$="@12O2L2A.B.>C.&C.<A.B.>C.&C.
34Ø F5$="@14V1ØR1R1R4O5L4CDEL2F.GD4E.L4E
F.G8
35Ø G1$="A2.L4BAB>C2<BL2A.A.>D.<B.&B.
36Ø G2$="FFFFFFGGGGGG>CCCCCC<AAAAAAD+D+D
+D+D+D+D+D+D+D+D+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G
+G+
37Ø G3$="G16CCCCCCDDDDDDEEEEEECCCCCCCCCC
CCCCCCCCEEEEEEEEEEEE16
38Ø G4$="O2A.B.>C.<A.>D+.&D+.E.&E.
39Ø G5$="L2F.D.E.C.&D+.A.G+.O5G+.A.B.@14
O4V1Ø
4ØØ G6$="@22V1ØO5R2R4L4GFGG2G+L2A.A.A.G+
.&G+.
41Ø H1$="@14O5V13A4L8>ED+L4EDC<B>CL8<AB>
CDL4ED+EE<L8G>CEGF+2L4DEL8ED+L4EEC<G
42Ø I1$="A2A4G2E4L2D.<B.&B.T12ØA2>L4C<BA
GA1&A2
43Ø I2$="O4L4FFAFFABB>D<BB>D&D2.T12Ø<AA>
D<GGBAA>D<AA>D<AA>D<AA>D1<L2A.&A.
44Ø I3$="O4B8L4C>C<FC>C<FG>G<BG>G<B&B2.T
12ØE>E<BD>D<GE>E<BE>E<BE>E<BE>E2<B1
45Ø I4$="O2A1&A4&A8G8G1&L2G&G.T12ØA.G.A&
A4
46Ø J2$="FFFFFFFFFFFFFFFFFFGGGGGGGGGGGG
GGGGG&G2.
47Ø J1$="O4AAAAAAAAAAAAAAAAAABBBBBBBBBB
BBBBBBB&B2.
48Ø J3$="O6A4L8FGAB>L4C<ABBL8GAB>CL4DC<B
&L2B.T12ØA.G.A.
49Ø PLAY#2,A1$,A2$,A3$,A3$,"@14O4V8","@1
4O4V8"
5ØØ PLAY#2,B2$,B3$,B4$,B4$,B1$,B1$
51Ø PLAY#2,C2$,C3$,C4$,C4$,C1$,C1$,C5$,C
6$
52Ø PLAY#2,B2$,B3$,B4$,B4$,D1$,"",B1$,B1
$,D2$
53Ø PLAY#2,C2$,C3$,C4$,C4$,E1$,E3$,C1$,C
1$,E2$
54Ø PLAY#2,F2$,F3$,F4$,F4$,F1$,F1$,F5$,F
5$
55Ø PLAY#2,G2$,G3$,G4$,G4$,G1$,G1$,G5$,G
5$,G6$
56Ø PLAY#2,B2$,B3$,B4$,B4$,D1$,H1$,B1$,B
1$,D2$
57Ø PLAY#2,I2$,I3$,I4$,I4$,J1$,J3$,I1$,I
1$,J2$
```

■ゲームミュージック部門

パロディウスだ!

イーグル佐武のテーマ

BY　佐田谷順一

妙に耳に残る作品。PSGのつやっぽい音をうまく使っていて、聞いてて気持ちがよい。PSGのボリュームが大きめなので調節してほしいぞ。

```
5 COLOR  7,Ø,7
1Ø CALL MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1)
2Ø CALL VOICE(@ Ø,@33,@14,@3Ø,@3Ø,@ Ø)
3Ø T=15Ø:PLAY#2,
   "V  O5Q L8 T=T;","V  O3Q7L16T=T;",
   "V  O6Q L4 T=T;","V12O7Q L4 T=T;",
   "V11O3Q7L4 T=T;","V7 O5Q L8 T=T;",
   "V         T=T;","V  O5  L8 T=T;",
   "V  O   L8 T=T;","V  O   L8 T=T;"
4Ø _TRANSPOSE(  Ø)
1ØØ '
1Ø1 A1$=" D.D-.<B.B.B>D- D.D-.<B.B.B>D-
1Ø2 A2$=">D.D-.<B.B.B>D- D.D-.<B.B.B>D-
<
2ØØ
2Ø1 B1$="G8>GG<G8>GG<G8>GG<G8>GG< G8>GG
<G8>GG<G8>GG<G8>GG<
2Ø2 B2$="A8>AA<A8>AA<A8>AA<A8>AA< A8>AA
<A8>AA<A8>AA<A>A<A>A<
3ØØ '
3Ø1 C1$="GGGGGGGG
3Ø2 C2$= C1$
4ØØ '
4Ø1 D1$="RCRCRCRC8.<A16>
4Ø2 D2$="V15RCRCRC8.C16RL16 CCCC LV12
5ØØ '
5Ø1 E1$="RCRCRCRC8.<A16>
5Ø2 E2$="RCRCRC8.C16R V5L16 CCCC LV11
6ØØ '
6Ø1 F1$="B.G.G.G.GG B.G.G.G.GG
6Ø2 F2$="A.A.E.E.EA A.A.E.E.EA
7ØØ '
7Ø1 G1$="C!HB!8H16H16HSM8H16HB!16HB!8HB
!16H16HSM8HB!16H16
         HB!8H16H16HSM8H16HB!16HB!8HB
!16H16HSM8HB!16H16
7Ø2 G2$="  HB!8H16H16HSM8H16HB!16HB!8HB
!16H16HSM8HB!16H16
         HB!8H16H16HSM8H16HB!16HB!8HB
!16H16HS16S16HB!M16H16
8ØØ '
8Ø1 H1$="S1M11ØØ R8CR8<C>R16CC16<C4>
                 R8CR8<C>R16CC16<C4>
8Ø2 H2$="        R8CR8<C>R16CC16<C4>
                 R8CR8<C>R16CC16 >>>C16
<C16<C16<C16
9ØØ '
9Ø1 I1$="S1M11ØØ L8 O5GO7GO8GO5GO4GO6GO
7GO5GO8GO4GO7GO4GO7GO8GO5GO7G
9Ø2 I2$="S1M11ØØ R1RR8  L16O4AO3AO2AO4A
O1AO3AO4AO3AO7AO8A
1ØØ1 '
12ØØ '
12Ø3 B3$="G4RRR8G8G4RRR8G8
12Ø4 B4$="A4RRR8A8A4RRR8A8
12Ø5 B5$= B3$
12Ø6 B6$="A4A4A4A4A8A8A8A8A8A8A8A8
13ØØ '
13Ø5 C5$="L8R31>>D.D-.<B.B.B>D- D.D-.<B
.B.B>D-64 L<<
13Ø6 C6$= C5$
14ØØ '
14Ø5 D5$="
14Ø6 D6$="RRRRRRRC16C16C8
17ØØ '
17Ø3 G3$="B4RRR8B8 B4RRR8B8
17Ø4 G4$="B4RRR8B8 B4RB4S8B8
17Ø5 G5$= G3$
17Ø6 G6$="B4B4B4B8.B16 BH8H16H16 BSH8H1
6H16 BH8H16H16      HBS!16HS!16HM!16H16
19ØØ '
1991 S3$="V12OL64  R1RR8   O8C<BAGFEDC<
BAGFEDC<BAGFEDC<BAGFEDC<BAG  VO5L8
1992 S4$="V12OL64  R1RR8R16O8C<BAGFEDC<
BAGFEDC<BAGFEDC<BAG  VO L8
1993 S5$="V12L64R1RR8O2CDEFGAB>CDEFGAB>
CDEFGAB>CDEFGAB>CDEFGAB        VO L8
49ØØ '
4991 '
4992 '
4993 '
4994 '
5ØØØ GOTO 5Ø1Ø
5Ø1Ø PLAY#2,A1$,B3$," "," "," ",F1$,G3$
," ",F1$," "
5Ø2Ø PLAY#2,A1$,B4$," "," "," ",F2$,G4$
," ",F2$," "
5Ø3Ø PLAY#2,A2$,B5$,C5$," "," ",F1$,G5$
," ",F1$," "
5Ø4Ø PLAY#2,A2$,B6$,C6$,D6$," ",F2$,G6$
,S3$,S4$,S5$
51ØØ '...............
511Ø PLAY#2,A1$,B1$," ",D1$,E1$,F1$,G1$
,H1$,F1$," "
512Ø PLAY#2,A1$,B2$," ",D2$,E2$,F2$,G2$
,H2$,F2$,I2$
513Ø PLAY#2,A2$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
,H1$,F1$," "
514Ø PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
,H2$,F2$,I2$
52ØØ '...............
521Ø PLAY#2,A1$,B1$," ",D1$,E1$,F1$,G1$
,H1$,F1$,I1$
522Ø PLAY#2,A1$,B2$," ",D2$,E2$,F2$,G2$
,H2$,F2$,I2$
523Ø PLAY#2,A2$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
,H1$,F1$,I1$
524Ø PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
,H2$,F2$,I2$
6ØØØ GOTO 511Ø
99Ø1 '---- Thama From EAGLE SABU ----
99Ø2 '         J.Satatani '9Ø,8
```

Part 2

特集 オール ザット MSX turbo R

MSX turbo R特集の後半は、ちょっと難しめのお話。システムチップS1990の解析から、本体に内蔵された日本語MSX-DOS2、そして新たに追加されたPCMの録音再生機能の解説、さらにはネットワークの端末機としての、turbo Rの実力を探っていくぞ。

MSX turbo R テクニカル・アナリシス

turbo Rの内部構造を解き明かすテクニカルアナリシス。今回はR800CPUとともに新開発された、システムチップのS1990について解説する。CPU切り替えにメモリー管理にと、何とも多機能なチップなのだ。

ハードウェア構成の真相はこうだった

先月号の記事を書いたとき、筆者はMSX turbo R(以下turbo R)には1組みのアドレスバスとデータバスがあり、そこにCPUのR800とZ80、さらにはS1990システムチップが接続されていると誤解していた。しかし、試作機を分解して調べた結果、turbo Rのハードウェア構成は図1のようになっていることが判明した。

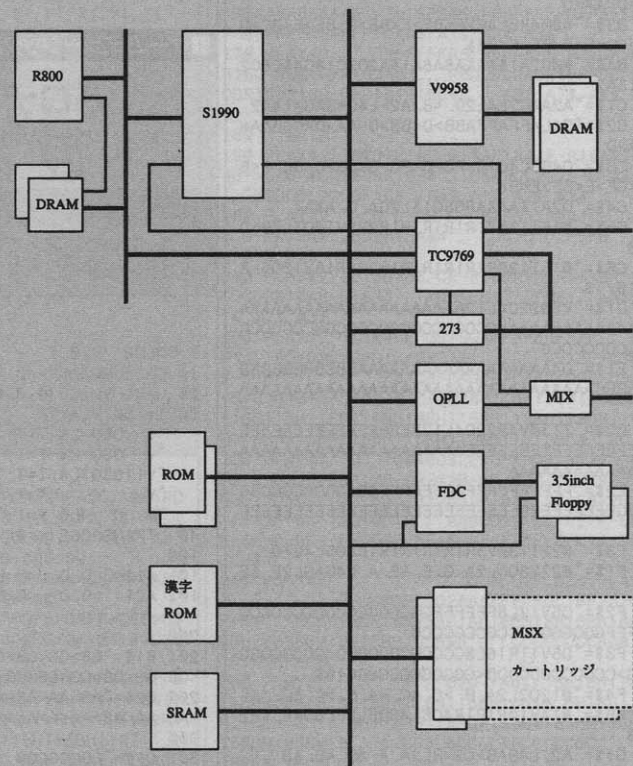
まず〝TC9769〟は、型番から推定すると東芝製のCMOS-LSI(低消費電力のデジタルLSIの一種)。一般に〝MSX-Engine〟と呼ばれる、Z80互換のCPUと、PSG音源などをふくむLSIらしい。以下、記事中でZ80という表記が出てきた場合は、このチップを意味する。

その下の〝273〟は、プリンターを制御するためのバスバッファー。〝OPLL〟はFM音源、〝FDC〟はフロッピーディスクコントローラーのことだ。また〝SRAM〟というのは、漢字辞書の学習結果を電源を切っても保存するためのメモリーだけれど、このSRAMと連文節変換辞書については、メーカーオプション機能となっている。

ところで、R800とメインRAMは、S1990をとおしてバス(図では長い縦線)につながっている。たとえば、R800がVDPを操作するときなどは、S1990が信号を中継し、さらに必要に応じてR800にウェイト信号を送って、信号のタイミングをZ80の信号のタイミングに合わせる操作を行なう。逆にZ80がメインRAMを使うときは、S1990とR800が信号を中継し、メモリーマッピングを処理するわけだ。

turbo Rが、こうした複雑な構成になった理由は、すべて従来のハードウェアやソフトウェアとの互換性を保つため。よくここまでやったと思う。あっぱれ。

さてこのように、turbo Rの部品点数は少ないけれど、その内部処理は非常に複雑なものへと変化を遂げた。さらにS1990は160ピンのフラットパッケージで、普通の手作業によるハンダ付けは不可能だ。

図1 MSX turbo Rのシステム構成

turbo Rのハードウェア構成を、細かい制御信号線を省略して簡単に表わしてみた。まず画面表示をコントロールする、VDPのV9958からの出力はビデオ信号に、その下のTC9769(Z80を含むシステムチップ)につながっている線は、キーボードとジョイステックへと続いている。また273からの出力はプリンターポート、そしてMIXの出力はオーディオ信号となっている。

ハードウェアの高速化と小型化はありがたいけれど、古き良きワンボードマイコン時代の、工作技術が通用しなくなってしまった。しかし、MSXのカートリッジスロットは昔のままだから、これからもMSXはハードウェア入門の教材であり続けるだろう。

何でも詰め込むRマシンのROM構成

turbo Rには多くのROMが内蔵されているはずだけれど、ふたを開けてみるとROMの数が意外に少ない。その理由が、S1990が持つメガROM制御機能だ。

MSX2+には、図2の上側のようなROMが内蔵されている。メインROMとサブROMは別々のスロットに接続され、漢字ROMはI/Oポートに接続されるので、合計の容量にかかわらず、別々のROMである必要があるわけだ。しかし、32キロバイトのROMを4個使うよりも、128キロバイトのROMを1個使う方が、価格も安いし、基板の面積や消費電力も小さくできる。

そこでturbo Rでは、図2の下側のように、1個の512キロバイトのROMに、メイン、サブ、OPLLドライバー、DOS、第1水準漢字、第2水準漢字のすべてを、詰め込んでしまった。しかしCPUとROMの間に入っている、S1990のメガROM制御機能により、ソフトウェアからは、たとえば第1水準漢字ROMは、I/OポートのD8H番地とD9H番地に接続されているように見えるわけだ。

上の図のように、turbo Rには少数の大容量ROMが内蔵されている。けれどもCPUからは、図の上側のように、これまでどおりに多数の小容量のROMが接続されているように見える。これを可能にしたのがシステムチップのS1990で、R800やZ80CPUは、このシステムチップをとおして各ROMをアクセスすることになるわけだ。

また、合計64キロバイトのDOSのROM(MSX-DOSが16キロバイト、MSX-DOS2が48キロバイト)は、スロット3-2の16キロバイトの空間に、4バンク切り替え方式で接続されている。

速さを調節するシステムタイマー

R800がV9958(画面表示を制御するLSI)を8μ秒以内の間隔で使おうとすると、S1990に内蔵されたVDPインターフェース回路が、自動的にR800にウェイトをかける。これにより、CPUの処理が速すぎるために、V9958が誤動作する心配はない。

しかし、ほかの周辺LSIには自動的なウェイト機能がないので、ソフトウェア自身がタイミングを調整する必要がある。従来のソフトウェアの多くは、

EX (SP),HL
EX (SP),HL

または、

PUSH HL
POP HL

のような、時間がかかるけれども副作用がない命令をプログラムに埋め込んで、タイミングを調整していた。しかし先月号で説明したように、R800の命令の実行時間は不確定なので、こうした方法でタイミングをとることは不可能だ。そこでturbo Rには、速さを調整するための〝システムタイマー〟が用意された。

これは3.911μ秒毎に値が増える16ビットのカウンターで、下位

List1 システムタイマーのプログラム例

```
COUNTLOW     EQU     0E6H    ;カウンター下位8ビット
COUNTHIGH    EQU     0E7H    ;カウンター上位8ビット

        .Z80
;
; Bレジスターで指定された時間待つ
; 待つ時間は B×3.911μ秒
; 誤差は −3.911+0μ秒
; 0を指定してはいけない
; 割り込みは禁止されていなければならない
; C、A、Fは破壊される
;
WAIT:
        IN      A,(COUNTLOW)    ; カウンターの現在値を得る
        LD      C,A             ; それを保存する
WAIT_LOOP:
        IN      A,(COUNTLOW)    ; カウンターの現在値を得る
        SUB     C               ; 経過時間を算出する
        CP      B               ; 指定された時間経過したか?
        JR      C,WAIT_LOOP     ; 経過していなければループする
        RET
```

バイトはI/OポートのE6H番地に、上位バイトはE7H番地に接続されている。ただし16ビットの値を読もうとして、その途中でカウンターの値が変わると都合が悪いので、下位バイトと上位バイトの、どちらか一方のみを使うとよい。

前ページのリスト1に掲載したのは、Bレジスターの値×3.911μ秒を待つプログラムの例だ。カウンターの下位バイトの代わりに、上位バイトの値を使うようにプログラムを書き換えれば、Bレジスターの値×1001.2μ秒待つプログラムができる。

turbo Rの I/Oポートを紹介する

先月号で紹介した、BIOSのエントリーやBASICのコマンドと同じように、turbo RではI/Oマップにも若干の変更が加えられた。それをMマガ編集部が独自に解析し、まとめたものが表1。〝R〞という注が付く項目が、turbo Rに新しく追加されたI/Oポートだ。

まず〝D/Aコンバーター〞というのは、PCMの録音再生を、BIOSをとおさずに操作するためのI/Oポート。詳細は来月号あたりで紹介できると思う。

〝ポーズキー制御〞は、ポーズキーによるプログラムの停止を禁止、許可するためのI/Oポート。ディスクの入出力中にプログラムが中断され、ディスクが破壊されるような事態を防ぐために、用意されたようだ。

〝漢字ROM拡張〞は、24ドットの漢字ROMや、将来作られるかもしれないJIS第3水準漢字ROMに備えての、予約機能らしい。その下の〝?〞は、どの資料にも書かれていないのだけれど、I/Oポートを読み書きするとS1990の内部で何らかのハードウェアが動作するようだ。turbo Rのハードウェアを、工場で検査するためのI/Oポートではないだろうか。そして〝システムタイマー〞は、既に説明したとおりのものだ。

なお、これは表には書いてないのだけれど、turbo Rの速さに対応するためにも、PSG、ジョイスティック、マウス、プリンター、キーボード、時計(バッテリーバックアップされたクロックIC)の操作には、BIOSを使うべきだ。

次に、MSX2+と共通の機能なのだけれど、補足説明しておきたいのが〝リセットステータス〞。これは、ハードウェアのリセットと、メインROMの0番地へのジャンプによる再起動とを、区別するためのI/Oポートだ。具体的には、メインROMの17AH番地をコールすると、このリセットステータスの値がAレジスターに読み出され、17DH番地をコールすると、Aレジスターの値がリセットステータスに書き込まれる。たとえば、

```
CALL 17AH
OR   80H
CALL 17DH
RST  0H
```

という手順で、リセットステータスのビット7を1にしてから0番地にジャンプすると、MSXを確実に再起動できるわけだ。

ところで、なぜBIOSをとおさずにリセットステータスを使ってはいけないかというと、マシンによってリセットステータスのハードウェアの信号の論理が、逆になっているから。BIOSがその違いを補正しているというわけだ。

DOS2が標準装備されたturbo Rで、ますます重要な存在になったのが〝メモリーマッパー〞。やや複雑な手順で拡張BIOSを使い、操作する必要があるので、これは来月号で詳細を説明しよう。

最後は余談になるけれど、表1にはかつて実用化または試作されたが、現在のMSXには搭載されていない機能も含まれている。最近のMSXは当たり前のコンピューターになってしまい、カワリモノの周辺機器が少なすぎると筆者は思うのだが、どうだろうか。

表1 MSX turbo RのI/Oマップ

番地	用途	注
00H〜3FH	自作ハードウェア用	
40H〜7BH	メーカーオプション用	
7CH〜7DH	OPLL	2+、B
80H〜87H	RS-232C	1、B、X
88H〜8BH	外部VDP	2、XX
90H〜93H	プリンター	2
98H〜9BH	VDP	2+
A0H〜A2H	PSG	1
A4H〜A5H	D/Aコンバーター	R
A7H	ポーズキー制御	R
A8H〜ABH	8255	1、B
ACH〜AFH	MSX-Engine	2
B0H〜B3H	SONYのSRAM	1、XX
B4H〜B5H	時計	2
B8H〜BBH	ライトペン	2、XX
BCH〜BFH	VHD制御	2、XX
C0H〜C1H	MSX-Audio	2、XX
C8H〜CCH	MSX-Interface	2、XX
D0H〜D7H	フロッピーディスク	2、—、XX
D8H〜D9H	第1水準漢字ROM	2
DAH〜DBH	第2水準漢字ROM	2
DCH	漢字ROM拡張	R、—、X
E3H〜E5H	?	R、?
E6H〜E7H	システムタイマー	R
F4H	リセットステータス	2+、B
F5H	デバイスイネーブル	2
F6H〜F7H	AV制御	2、X
FCH〜FFH	メモリーマッパー	2、B

この表は、Mマガ編集部が独自に調査したMSX turbo RのI/Oマップの一覧。以下に、注の部分に書かれた略号の意味を、順番に紹介していく。

- 1　MSX1互換
- 2　MSX2互換
- 2+　MSX2+互換
- R　turbo Rに新設
- B　かならずBIOSをとおして操作すること
- —　アプリケーションプログラムが操作してはいけない
- X　メーカーオプション機能。ただし今回調査した試作機には実装されていない
- XX　従来の仕様には含まれていたけれど、turbo Rの仕様から削除された
- ?　何かが接続されていたけれど、仕様書には書かれていない。どうやらハードウェア検査用のレジスターがあるようだ

Z80とR800CPUをソフトで切り替える

リスト2は、先月号の特集ページで紹介した〝CHGCPU.COM〟のソースリスト。turbo RでDOS2が動いているときに、

CHGCPU 0

でZ80モードが、

CHGCPU 1

でR800ROMモードが、

CHGCPU 2

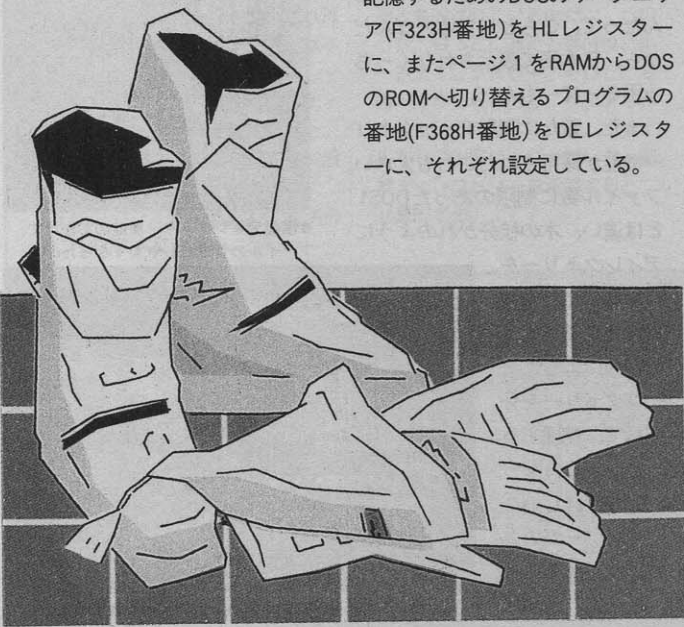
でR800DRAMモードが、それぞれ選択される。プログラムの内容を解説すると、DOSのワークエリア(正確には default FCB area)の5DH番地からコマンドの第1パラメーターの先頭の文字を得て、それに応じてAレジスターの値を設定。そして、メインROMの180H番地のBIOS、〝CHGCPU〟を呼び出すというものだ。

じつは先月号に掲載したプログラムでは、パラメーターに〝012〟以外の文字が書かれた場合は、どんな動作をするかの保証はなかった。そこでこのソースリストでは、パラメーターの指定が違っていた場合には、何もせずにDOSに戻るように変更してみた。

また、できるなら、DOSのバージョンをチェックする処理も追加したい。具体的には、まずメインROMの2DH番地の内容が03H以上である、つまりturbo Rであることを確かめ、DOSのシステムコールの6FHを使って、DOSカーネルのバージョン番号が2以上であることを確かめるわけだ。

リスト3も同様に、先月号の特集で紹介した〝GAMEBOOT.COM〟のソースリスト。このプログラムは、DOS2が起動されR800が選択されている状態で、ほかのディスクに入っているプログラムを起動するためのもの。つまり、DOS2のシステムが含まれていないプログラム(ゲームなど)を、強引にR800モードで動かすためのものだ。

簡単にプログラムを解説していくと、まず画面にメッセージを表示して、ディスクが交換されるのを待つ。次に、交換されたディスクのブートセクターを読み込んで、それを実行させる。そのときの環境は、普通の方法でブートセクターが2回目にコールされるときと同じで、ページ1はDOSのROM、そのほかのページはRAM、キャリーフラグはセットされている。

さらに、エラー処理プログラムへのポインターの、ポインターを記憶するためのDOSのワークエリア(F323H番地)をHLレジスターに、またページ1をRAMからDOSのROMへ切り替えるプログラムの番地(F368H番地)をDEレジスターに、それぞれ設定している。

List2 CHGCPU.COMソースリスト

```
        .z80

ld      a,(005ch+1)       ; command parameter
sub     '0'               ; 0:Z80, 1:R800ROM, 2:R800RAM
ret     c                 ; abort if parameter < '0'
cp      3                 ;
ret     nc                ; abort if '3' <= parameter
or      80h               ; set change-LED flag
ld      ix,180h           ; address of CHGCPU
ld      iy,(0fcc1h-1)     ; slot of main ROM
call    001ch             ; inter-slot call
ret                       ; return to DOS

end
```

List3 GAMEBOOT.COMソースリスト

```
        .z80

_conin          equ     01h
_strout         equ     09h
_setdta         equ     1ah
_rdabs          equ     2fh

dos             equ     0005h
enaslt          equ     0024h

notfirst        equ     0f340h
master          equ     0f348h

        ld      sp,(6)
        ld      de,prompt       ; print prompt message
        ld      c,_strout
        call    dos
        ld      c,_conin        ; wait for key in
        call    dos
        ld      de,0c000h       ; read boot sector at 0c000h
        ld      c,_setdta
        call    dos
        ld      de,0            ; logical sector 0
        ld      l,0             ; drive A:
        ld      h,1             ; read 1 sector
        ld      c,_rdabs
        call    dos
        ld      h,40h
        ld      a,(master)
        call    enaslt
        ld      hl,0f323h
        ld      de,0f368h
        xor     a
        ld      (notfirst),a
        scf
        jp      0c01eh

prompt:
        db      'Insert game disk in drive A:',0dh,0ah
        db      'and press any key $'

        end
```

MSX-DOS2活用研究

MSX turbo Rに標準搭載されたことで再び脚光を浴びているMSX-DOS2。とはいっても、まだまだその有用性を知らない人が多いのもまた事実だ。DOSとはいったいナニモノなのか。なにをしでかしてくれるのだろうか。これから順を追って解説していこうと思う。

DOSを知るはマシンを知ることなり

turbo RにMSX-DOS2が標準搭載されることになった！　と、感嘆符をつけて書いたところで、それがどれほどの意味合を持っているのか理解できない人が多いかもしれない。DOSとはなんぞや？　と聞かれても、たいていの人が答えに窮してしまうことだろう。

ズバリ、DOSとはディスク・オペレーティング・システムの略だ。ディスクドライブの管理を中心に、コンピューターの基本的な動作について管理するための重要なソフトウェアなのである。

なぜにDOSは重要なのか。その答えのひとつとして、まずメモリー空間のことが挙げられる。

ディスクの管理なら、わざわざDOSを使わなくても、DISK-BASICで事足りるような気がする。でも、BASICの場合は、BASICのプログラムを処理するための〝BASICインタープリター〟をメモリー上に置いておく必要があるため、フリーエリアはわずか25キロバイトほどしか確保することができない。ところが、DOSの場合は、システムのワークエリア以外はすべてフリーエリアとして使えるので、53キロバイトもの空間を確保することができるのだ。

また、MSX-DOSは、PC-9801や、IBM互換機など、他のさまざまな機種で使われているマイクロソフト社製の基本ソフトウェアである、MS-DOSとの間でファイルの互換性を持っている。おかげで、異なる機種との間でも互いにデータのやりとりをすることができるのも大きな魅力だ。

さらに、コンピューターの基本的な動作を管理するためのDOSに関する知識を身につければ、コンピューターが行なっている処理についてより深く理解することができる。それによって、コンピューターの能力を大きく活用することが可能になるだろう。

しかし実際のところ、これまでMSXユーザーの中で、DOSの恩恵を目に見えるカタチで受けてきた人が少ないのもこれまた確か。

つい最近まで、MSXのソフトはROM版が主体になっていたために、ユーザーはカートリッジの抜き差しをするだけでよかった。それに、ディスク版のソフトが増えてきた昨今でも、はじめからMSX-DOSを組み込んでいたり、オリジナルのディスク管理システムを使っていたりで、ユーザーの目にDOSの姿が映らなくても不思議はなかったのだ。ディスク装置やディスク内蔵型マシンを買ったときについてくる、MSX-DOSのシステムディスクを見ても何をするためのものか分からず、ゲームのセーブ用ディスクにしてしまった人も多いだろう。かくいう筆者の私もそのひとりだったりして。

でも、MSX-DOS2がturbo Rに標準搭載されたことによって、そういった傾向はなくなっていくに違いない。ハードウェアが高機能化することによって、DOSが果たすべき役割も必然的に大きくなってくるのだ。

MSX-DOS2はここがスゴイのだ

ハッキリ言って、ただたんにゲームを遊ぶだけだったら、DOSはあまり必要ないものかもしれない。しかし、もっと能動的に活用したい！　と思っている人にとっては、DOSは強力な味方になってくれるに違いない。

MSXとしては最初のDOSとして登場したMSX-DOS(以下DOS1と略)は、先にもふれたとおり、マイクロソフト社のMSX-DOSと互換性があるのが売りものだった。ただ、機能的には、必要最小限のものしか持っていなかったため、時が経つにつれて不満な点も出てきた。

そうした点を考慮して、大幅な改良を加えたうえで登場したのが、今回取り上げる日本語MSX-DOS2(以下DOS2)なのだ。

DOS2の大きな特徴は、その名のとおり、なんといっても日本語に完全対応したこと。日本語のデータを処理することができるだけではなく、画面に表示されるメッセージもしっかり日本語なのだ。なんたって、こちとら日本人なんだから、日本語で表示されなくっちゃ困るってーもんだ。

また、新たに階層ディレクトリー機能が採用されたことも大きい。ファイル数に制限のあったDOS1とは違い、木の枝分かれのようにディレクトリーを重ねることができるため、ファイルの種類によってディレクトリーを分類して、整理することが可能になったのだ。詳しいことは右ページのコラムを参照してね。

さらに、本格的なRAMディスク機能がサポートされたのも見逃せない。おかげで、大容量のRAMを効率よく利用することができるようになったのだ。RAMディスクのアクセススピードは、フロッピーディスクとは大違い。これを使いこなせれば、プログラミングの能率もグーンとアップするぞ。

もちろん、MS-DOSとのファイルの互換性は保証されている。他機種とのデータのやりとりも余裕でこなしてくれるのだ。

turbo Rに標準で搭載されることになったことで、DOS2はより多くの人に使われることになるに違いない。また、これからはDOS2対応のアプリケーションソフトも続続と登場してくるだろうから、操作を覚えれば必ず役に立ってくれるはずだ。

そこで、今回はDOS2の活用ガイドをお届けする。さすがに簡単に使いこなすことはできないけれど、使い込むほどにジワジワと隠し味が出てくる。DOS2は、そんな魅力を持っているのだ。

⬆階層ディレクトリー機能のおかげで、ファイルの管理がしやすくなったのだ。

```
A>help assign
ASSIGN

【機能】 論理ドライブを物理ドライブに割り当てる.

【書式】 ASSIGN [d:[d:]]

【解説】 パラメータとして，ドライブが指定されていないと，現在設
         定されているドライブの割当てがキャンセルされます.
         ドライブがひとつだけ指定されると，それに関連する物理ド
         ライブが表示されます.
         どちらのドライブも指定されると，最初のドライブ名で指定
         されるドライブ（論理ドライブ）に対する MSX-DOSのアクセ
         スが，2番目のドライブ名で指定される物理ドライブに対して
         行われるようになります.

【例】   ASSIGN
         すべてのドライブの割当てをキャンセルする.

         ASSIGN A: B:
         ドライブA:をB:に割り当てる. したがって，すべてのドライ
         ブA:へのアクセスは，今後ドライブB:へのアクセスとなる.
```

⬆日本語対応となったDOS2。メッセージも日本語で表示される。

頻出コマンドを解説するぞ

これから、DOS2を使いこなすために覚えておいてほしいコマンドについて解説しよう。

コマンドには、内部コマンドと外部コマンドの２種類がある。外部コマンドを実行するためにはシステムディスクが必要になるので、注意してくれ。

ASSIGN

RAMディスクの容量を設定すると（設定のしかたについては後述）、最初はＨドライブに割り当てられる。こういった、ドライブの割り当てを変更したいときに使うのがこの命令だ。たとえば、

ASSIGN H: A:

とすると、RAMディスクをＡドライブに割り当てることができるのだ。

ASSIGN

とだけ入力すると、ドライブの設定をもとに戻すことができるぞ。

ATTRIB

DOS2では、ファイルにいろいろな属性を持たせることができる。ファイルを見えないようにして、ほかのコマンドによる影響を受けないようにしたり、内容が変更できないように設定することも可能なのだ。たとえば、

ATTRIB ＋H FILE.TXT

とすると、FILE.TXTというファイルは基本的にDIRコマンドなどで見ることができなくなってしまう。また、ファイルの内容を変更されたくない場合は、

ATTRIB ＋R FILE.TXT

と入力すると、FILE.TXTというファイルは以後読み出し専用となり、変更したり、削除したりすることができなくなるのだ。

CHDIR

DOS2の大きな特徴として、複数のファイルを階層化して管理する階層ディレクトリーという概念が採り入れられた、ということがある。詳しい説明は下のコラムを参照してくれ。で、この命令は指定したドライブで扱うディレクトリー（カレントディレクトリーと呼ぶ）を変更するためのもの。省略してCDと表記することも可能だ。

CHDIR A:UTILS

と入力すると、Ａドライブのカレントディレクトリーを UTILSに変更することができる。

CHDIR B:

とすると、Ｂドライブのカレントディレクトリーを教えてくれる。

DISKCOPY

COPYコマンドがディスクの内容をファイル単位でコピーするのに対して、このコマンドはディスクに書かれている内容をそっくりそのままコピーするものだ。ただし、コピー元のディスクとコピー先のディスクのフォーマットは必ず同じでなければならない。コピー元が1DDフォーマットのディスクの場合は、コピー先も1DDフォーマットである必要があるのだ。

FIXDISK

DOS1でフォーマットしたディスクは、基本的にDOS2と互換性があるんだけれど、そのままでは、後述するUNDELコマンドなど、DOS2特有の命令を使うことができない。そんな場合は、ディスクを完全なDOS2互換のものにしてやる必要がある。そのために用意されたのがこのコマンド。

FIXDISK B:/S

とすると、Ｂドライブのディスクが、完全なDOS2互換のものに更新されることになる。

ちなみに、turbo Rは起動するさい、ディスクのフォーマットがDOS1のものかDOS2のものなのかをチェックしている。そして、DOS1フォーマットの場合はZ80モード、DOS2フォーマットの場合はR800モードで起動する、ということを覚えておいてくれ。

ファイルの整理に役立つ階層ディレクトリー

DOS1の場合、１枚のディスクに作れるファイルの数は、最大で112個までとなっている。ディスクの残り容量がどんなに余っていたとしても、これ以上たくさんのファイルを作ることは不可能だったのだ。

しかし、DOS2の場合は、階層ディレクトリーという機能が追加された。これにより、ファイル数に関する制限がなくなったのだ。

DOS2のシステムディスクをDIRコマンドで調べてみると、

UTILS　　<dir>

などのように、本来拡張子が表示されているはずのところに、へんなマークが表示されているものがある。これはファイルではなく、サブディレクトリーと呼ばれるもの。この中にまたファイルが入っているのだ。サブディレクトリーの中のファイルは、

DIR　UTILS

というふうに、サブディレクトリーの名前を指定してDIRコマンドを実行することによって、見ることができる。

階層ディレクトリーの概念は、ちょうど右の図のように表わすことができる。木の枝分かれのような構造をしていることから、ツリー構造とも呼ばれているのだ。　このうち、根っこにあたる部分は、ルートディレクトリー、そして、その下に作られるのが、サブディレクトリーと呼ばれている。ファイルをその内容ごとに分類して、階層ディレクトリーを活用すると、効果的だぞ。

⬆システムディスクの中をDIRコマンドで調べてみたところ。

⬆XDIRコマンドは、サブディレクトリーの中身まで表示する。

KMODE

漢字テキストモードを設定する。KMODEは外部コマンドなので、ディスクの中に、KMODE.COM というファイルがないと使えない。

使い方は、DISK-BASICのCALL KANJI命令と一緒だ。

KMODE 3

といった具合に、0～3までの漢字モードを指定できる。ANK(半角の英数字やカナ)モードに戻るときは、

KMODE OFF

と入力すればいいぞ。

MKDIR

DOS2では、すでに説明したように、複数のファイルを階層化して管理することができるようになった。MKDIR(メイクディレクトリー)は、新しいサブディレクトリーを作成するためのコマンドだ。省略して、MDと表記することもできる。たとえば、

MKDIR A:¥NET¥PDS

と入力すれば、Aドライブにある NETというディレクトリーの中に、PDSという新しいディレクトリーを作ることができるわけだ。

DOS1では、1枚のディスクに最大112個のファイルまでという制約があった。しかしDOS2なら、ファイルを階層化することで、ファイル数の制約がない。

MOVE

DOS2は、ファイルを階層化して管理できるため、同じディスク上のあるディレクトリーからべつのディレクトリーへファイルを移動したい、ということが生じる。こんなときに便利なのがMOVEコマンドだ。

MOVE CALC.COM ¥UTILS

と入力した場合は、今、自分がいるディレクトリーのCALC.COMというファイルをUTILSというディレクトリーへ移動するわけだ。

移動先のディレクトリーに同じ名前のファイルがあった場合は、〝ファイル名が重複しています〟と表示され、ファイルの移動は行なわれない。

MVDIR

MOVEがファイル単位での移動だったのに対して、MVDIR(ムーブディレクトリー)は、ディレクトリーをまるごと、同じディスクのべつのディレクトリーへ移動させるためのもの。

MVDIR ¥TOOLS ¥UTILS

と入力すると、TOOLSというディレクトリーの中にあるすべてのファイルをUTILSというディレクトリーへ移動する。また、/Hとか、/Pといったオプション設定が可能。/Hは、表示禁止のファイルも含める(ATTRIBコマンドを参照)。/Pは1画面表示したところでポーズがかかり、キー入力待ちになる。

PATH

DOS1、DOS2に限らず、拡張子が〝.COM〟、あるいは〝.BAT〟のファイルは、DOS上でファイル名を入力するだけで実行できる。ただし、DOS2の場合、これが有効なのは、同じディレクトリーの中だけに限られる。ほかのディレクトリーのCOM(コマンド)ファイルや、BAT(バッチ)ファイルを実行したいときは、このPATH(パス)の呪文を唱えればよい。

たとえば、ルートディレクトリーにいるときに、UTILSというサブディレクトリーの、KMODE.COMを実行したいときは、

PATH ¥UTILS

と入力すればいいわけだ。

たんにPATHとだけ入力すると、現在のパスの状態が表示されるぞ。

また、現在のパスに新たにBINというディレクトリーを追加したい場合は、

PATH +BIN

と設定する。取り消したい場合は、

PATH −BIN

と設定しよう。

RAMDISK

RAMディスクとして使用するメモリー容量を16キロバイト単位で設定する。設定可能範囲は、0～4064キロバイトまで。設定した数値が16で割り切れない場合は、もっとも近い16キロバイトの倍数に切り上げられる。もちろん、RAMディスクとして使用できるメモリー容量の最大値は、実装されているメインRAMの大きさにより異なる。メインRAM256キロバイトのturbo Rの場合、RAMディスクの最大容量は96キロバイトだ。

RAMディスクを削除してしまいたいときには、

RAMDISK /D

と入力すればよい。

RMDIR

MKDIRが新しいディレクトリーを作成するのに対し、RMDIR(リムーブディレクトリー)は、ディレクトリーを削除するためのコマンドだ。RDと略することも可能。

注意してほしいのは、削除しようとしたディレクトリーの中にファイルがあると、削除できないこと(ディレクトリーを作成したときに作られる、〝.〟および、〝..〟という特殊なファイルは除く)。

ディレクトリーを削除するときは、あらかじめ、DEL(デリート)コマンドか、MVDIRコマンドでディレクトリーを空っぽにしておく必要があるということだね。

RNDIR

RNDIR(リネームディレクトリー)は、ディレクトリーの名前を変更するためのコマンド。

RNDIR COM BIN

とした場合、COMというディレクトリーがBINという名前に変更される。変更後のディレクトリー名がすでにディスク上に存在している場合は、エラーとなり、受け付けてもらえないぞ。

ワイルドカードも使用でき、

RNDIR COM + BIN *.OLD

といったことも可能。この場合、COM、BINというディレクトリー名が、それぞれCOM.OLD、BIN.OLDという名前になる。

UNDEL

大事なファイルをまちがえて、消しちゃった！ なんて苦い経験が誰にもあるんじゃないかな。そんなときは、慌てず、騒がず、このコマンドを実行しよう。

UNDELは、消してしまったファイルを復活してくれるコマンド。

UNDEL *.*

とすれば、そのディスクの修復可能なファイルを復活してくれる。ただし、消去したあと、べつのファイルを書き込んだりすると復活はむずかしい。

また、UNDELは外部コマンドなので、ディスクにUNDEL.COMが入っていないと使えないぞ。

VOL

VOL(ボリューム)コマンドは、ディスクのボリュームラベルを表示したり、変更したりできる。

VOL B:WORK DISK

とすれば、Bドライブのディスクのボリュームラベルを〝WORKDISK〟という名前に変更する。半角の場合11文字、全角の場合5文字まで設定可能だ。

XDIR

XDIRは、DIRコマンドと似ているが、サブディレクトリー内のファイル名も表示する。ただし、ファイル作成の日時は表示されない。

XDIR /H

とすれば、表示禁止の設定されているファイルも表示される。また、UNDEL.COMというファイルが、どのディレクトリーにあるのかわからないといったとき、

XDIR UNDEL.COM

とすれば、ディレクトリー名を表示してくれるので便利だ。これも外部コマンドだからね。

DOS2に対応したDISK-BASIC

さて、DISK-BASICのバージョン2.0には、DOS2に対応するために、いくつか拡張された命令がある。拡張命令は、

CALL ×××

といった形で表記される。CALLを、"_"(アンダーバー)に置き換えることも可能だ。これらの命令を使えば、BASIC上でもDOSライクな制御をすることができる。

CALL CHDIR

DOS2のCHDIR命令と同じ働きをする。つまり、カレントディレクトリーを変更するための命令で、設定方法も同じなのだ。ただし、省略して表記することはできないので気をつけてくれ。

CALL CHDRV

参照するドライブを切り替えるためのコマンド。たとえば、

CALL CHDRV("B:")

と入力すると、FILESなど、ほかの命令でドライブの指定を省略したときに、Bドライブの内容が参照されるようになるのだ。ちなみに、DOS上では、直接ドライブ名を入力するだけで指定できる。

CALL MKDIR

これは、新しいサブディレクトリーを作成するための命令。DOS2のMKDIRコマンドと同じ働きをしてくれるのだ。ただ、CALL CHDIR命令と同様に、省略して表記することはできない。

CALL RMDIR

CALL MKDIRとは対をなす命令。ひとつあるいは複数のサブディレクトリーを消去するための命令で、機能や設定方法はDOS2のRMDIR命令とまったく同じ。これもまた、省略して表記することはできない。

CALL RAMDISK

RAMディスクの大きさを設定するための命令。DOS2のRAMDISK命令と同じ働きをするのだ。そうそう、自作プログラムなどで、画像データをあらかじめRAMディスクの中に入れておくようにしておくと、非常に便利だぞ。

CALL SYSTEM

BASICからDOSに制御を戻すためのコマンド。あらかじめDOSを起動して、DOS上からBASICを起動したときのみ使うことができる。

CALL SYSTEM("DIR")

というふうに入力すると、DOSに制御が戻ってから実行する処理を指定することができるのだ。

FILES

DOS2のDIR命令と同じで、ディスク上のファイル名、ディレクトリー名を表示できる。ただし、ファイル作成の日時は表示されない。

FILES,L

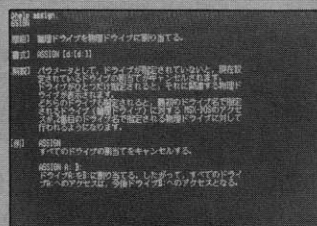
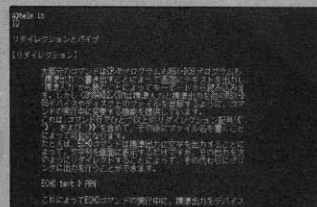
と入力すると、ファイルの大きさも表示してくれるぞ。

困ったときのHELP機能

とにかく、これだけコマンド数が多く、設定方法が複雑だと、そう簡単には操作方法を覚えることができない。ある程度慣れている人でも、ときどき(しょっちゅうという話もある)使い方を忘れてしまうこともあるのだ。ましてや、初心者には、なにをどうすればいいのかわからなくって、困ってしまうことも多いだろう。

で、そんなときに、いちいち分厚いマニュアルをひもとくのは面倒くさいもの。そんなときのために、DOS2はヘルプ機能が充実しているのだ。たとえば、

HELP MKDIR

と入力すると、MKDIRコマンドの機能や設定方法がちゃんと画面に表示されるぞ。

⬆設定方法をド忘れした、なんてときにはホントに便利なのだ。

⬆リダイレクションやパイプに関する説明を表示させることもできる。

ヒストリー機能も充実しているのだ

そのほかにもDOS2には、強力なヒストリー機能がある。ヒストリーとは、これまで入力してきたコマンドの文字列の"歴史"を記録するものだ。

たとえば、複数のファイルをコピーする必要があるとき、似たような文字列をいちいち入力し続けるのはめんどくさいよね。

このように、同じような処理を繰り返す必要がある場合に、ヒストリー機能が効果を発揮する。カーソルキーだけで、これまで使ったコマンドを呼び出すことができるのだ。これを使えば、少ない修正で処理を続けられるので、手間がはぶけるわけだ。

さて、まだまだ紹介していないことがらが多いんだけど、残念ながらもう誌面が尽きてしまった。DOS2を活用するためのツールが集まった『MSX-DOS2 TOOLS』などについての話も取り上げたかったんだけどね。

とにかく、これから先、ますますDOS2に注目が集まるのは必至。しばらく目が離せなさそうだ。

リダイレクションとパイプについて

DOS2には、I/Oリダイレクションと呼ばれる機能がある。これは、DOSのコマンドの入出力の方法を切り替えるためのものなのだ。

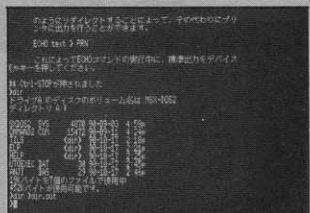
たとえば、DIRコマンドを実行すると、ディスク内のファイル名が画面に表示されるよね。で、このコマンドの結果を、画面に出力する代わりに、ファイルに出力するように設定することができるのだ。

DIR >DIR. OUT

というふうに指定すると、DIRコマンドの出力がDIR. OUTというファイルの中にされる。そして、

TYPE DIR. OUT

と入力して、DIR. OUTのファイルの中身を見てみよう。ちゃんとコマンドの結果が記録されているはずだぞ。同様の方法で、コマンドの結果をプリンターに出力させることももちろん可能だ。また、ファイルに書かれた内容をコマンドに入力することもできるぞ。

さて、パイプ機能とは、あるひとつのコマンドが出力した内容を、べつのコマンドにリダイレクト、つまり入力することができる機能。つまり、ひとつのコマンドを実行した結果を、もうひとつのコマンドが参照して、それをもとに実行結果を出力することができるというわけだ。

⬆DIRコマンドの内容を、画面に表示する代わりにファイルに書き込んでみた。

⬆TYPEコマンドを実行すると、ちゃんと書き込まれていることがわかる。

PCM

turbo RのPCMで遊んでみよう

限界ギリギリ活用法

turbo Rに加えられた新しい機能、PCM。せっかく用意された機能なんだから、いろいろ使ってみたい、性能をギリギリまで引きだしたい、というのが人情。そこで、BASICからマシン語、水平走査線割り込みを使った特殊な使い方まで、PCMのすべてを紹介する。

基礎編 BASICでの使い方

まずはBASICを使った基本的なものから紹介しよう。

そもそも、PCMはマイクなどから入力した音声をデジタルに変換してメモリーに記憶させ、任意にそれを再生させるものだ。

MSXの場合、PCMデータはメインRAMまたはVRAMに記憶させることができる。サンプリングレートは15.75KHz、7.875KHz、5.25KHz、3.9375KHzの4種類。値が大きいほど、より質の高いサンプリングができる。BASICからPCMを使う場合は、命令をふたつだけ覚えておけばいい。右に掲載しているふたつだ。この命令を実行するだけで、PCMの録音や再生が可能なのだ。ただし、開始番地と終了番地の設定には、じゅうぶん注意しなければいけない。

まず最初に、BASICの〝CLEAR〟命令でPCMデータ用のメモリー領域を確保しておかないと、間違いなく暴走してしまう。たとえば、C000番地からD000番地までをPCMデータ用に使うときは、〝CLEAR 200,&HC000〟のようにしておこう。とりあえず、下に簡単なサンプルプログラムを載せておいたので、これを入力して遊んでみるといいだろう。

もちろん、VRAMをPCMデータ用に使う場合は、任意のどの番地にもデータを置くことができるので、このようなことを気にしなくてもいい。それにVRAMの場合はPCMデータを目で確認することができる。最初に〝SCREEN 8〟のようにスクリーンモードを設定してから PCM録音すると、データがズラズラっと表示されておもしろいかもしれない。

とりあえず、この命令だけで基本的なPCMの録音、再生はできるだろう。それに再生サンプリングレートを変えれば、4段階のスピードで再生することもできる。ただ、問題はPCMを再生しているとき、コンピューターがそれにかかりっきりになってしまうことだ。

サンプルプログラム

```
10 CLEAR1ØØ,&H9ØØØ
20 PRINT "イマカラ ロクオン シマス。";
3Ø A$=INPUT$(1):PRINT
4Ø _PCMREC  (@&H9ØØØ,&HCFFF,Ø)
5Ø PRINT "サイセイ シマス。";
6Ø A$=INPUT$(1):PRINT
7Ø _PCMPLAY  (@&H9ØØØ,&HCFFF,Ø)
8Ø GOTO 2Ø
```

⬆左のサンプルプログラムを使って、いろいろ録音してみよう。

PCM関係のBASIC命令

CALL PCMREC

書式

CALL PCMREC MAIN RAM、VRAMへの録音
(@開始番地，終了番地，サンプリングレート［,［トリガレベル］，圧縮スイッチ］［, S］)

CALL PCMREC 配列変数への録音
(配列変数名，［長さ］，サンプリングレート［,［トリガレベル］，圧縮スイッチ］)

サンプリングレートの設定

- 0 ＝15.75(KHz)
- 1 ＝7.875
- 2 ＝5.25
- 3 ＝3.9375

トリガレベルは録音が開始されるときの入力レベルを設定します。値は0から127までで、この値以上の入力レベルになると録音が開始されます。0または省略するとすぐに録音を始めます。圧縮スイッチは1で無音部分を圧縮し、0または省略すると圧縮しません。

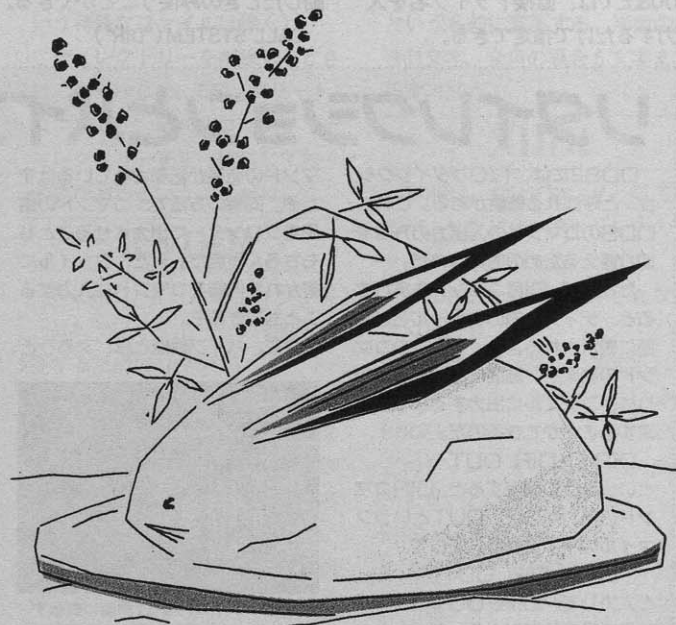
CALL PCMPLAY

書式

CALL PCMPLAY MAIN RAM、VRAMからの再生
(@開始番地，終了番地，サンプリングレート［, S］)

CALL PCMPLAY 配列変数からの再生
(配列変数名，［長さ］，サンプリングレート)

PCMREC、PCMPLAYともに、高速モードでないときは、一時的に高速モードにしてから実行し、終了するともとの状態に戻します。また、R800 ROMモードで15.75KHzが指定されるとエラーになります。

録音、再生中にSTOPキーが押されると実行が中断されます。PCMデータの形式は、1から255までが通常のデータで、0は特殊なもので、この後に続く1バイトで指定された回数分、0レベル(127)を出力します。

BEEP音をPCMで鳴らすのだ!

BASICのプログラムを実行しているときに、CTRLとSTOPキーを同時に押してプログラムを中断させると、〝ピッ〟と BEEP音が鳴るのは知っているだろう。〝LIST〟命令でリストを表示させ、CTRL+STOPで止めたときも同じように〝ピッ〟と音がする。BASICの〝SET BEEP〟命令で音を変えることはできるんだけど、4種類用意されているどの音も、インパクトがないのだ。

↑注意事項が画面に表示されるので、よく目を通しておこう。

このBEEP音をPCMで鳴らすとどうなるか。変なセリフを入れておくと、ことあるごとに変なセリフをMSXがしゃべるので、けっこううるさくて楽しいかもしれない。

というわけで、このプログラムを実行すると、BEEP音をPCMで鳴らせるようになっている。もちろんturbo R専用だ。このプログラムとサンプルのPCMデータをMSXディスク通信に入れておいた。

詳しい使い方は上のコラムを参考にしてもらうとして、ここでは注意すべき点を説明しておこう。

このプログラムはメインRAMのページ1(4000Hから60FFHまで)にあるので、このプログラムを実行したあとは、〝CLEAR〟命令でユーザーエリアの上限をB000H以上にしてもかまわない。ただし、メモリーディスク関係は使えないので、うっかり〝CALL MEMINI〟なんてやらないように。それから、BASICの〝BEEP〟命令を使うときは、〝PRINT CHR$(7)〟を代わりに使わないと、BEEP音がPCMにならない。注意してくれ。

プログラムの使い方

❶PCM BEEP セット
以降BEEP音がPCMになります。1回実行しておけば電源を切るまで設定は有効です。また、CLEAR文の設定を変更してもかまいません。

❷PCM BEEP リセット
BEEP音を、もとの状態に戻します。〝CALL SYSTEM〟でDOSやDOS2にするときは、必ずこのコマンドを実行しておいてください。

❸PCM データ再生
現在設定されているPCM音を再生します。確認用に使ってください。

❹PCM データ録音
PCMを15.75KHzで録音します。録音時はB000番地からCFFF番地を使用。

❺PCM データ LOAD
拡張子〝.PCM〟のBSAVE形式でフロッピーディスクにセーブされたデータをメモリーへ読み出します。

❻PCM データ SAVE
4番のコマンドで録音したPCMデータをディスクに記録します。

❼END
プログラムを終了します。もちろん、CTRL+STOPでもかまいません。

このプログラムを実行してみよう

```
10 SCREENØ:WIDTH4Ø:DEFINTA-Z
2Ø CLEAR1ØØ,&HBØØØ
3Ø DEFUSR=&HD8ØØ:DEFUSR1=&HD8Ø6:DEFUSR2=
&HD8Ø3
4Ø FOR I=&HD8ØØ TO &HD87F
5Ø READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1ØØ PRINT
11Ø PRINT"1) PCM BEEP ｾｯﾄ "
12Ø PRINT"2) PCM BEEP ﾘｾｯﾄ"
13Ø PRINT"3) PCM ﾃﾞｰﾀ ｻｲｾｲ"
14Ø PRINT"4) PCM ﾃﾞｰﾀ ﾛｸｵﾝ"
15Ø PRINT"5) PCM ﾃﾞｰﾀ LOAD"
16Ø PRINT"6) PCM ﾃﾞｰﾀ SAVE"
17Ø PRINT"Ø) END"
18Ø PRINT" ....HIT Ø-6 KEY=";
19Ø A$=INPUT$(1):I=ASC(A$)-ASC("Ø")+1
2ØØ IF I>Ø AND I<8 THEN ELSE19Ø
21Ø ON I GOTO 23Ø,24Ø,31Ø,22Ø,34Ø,39Ø,43
Ø
22Ø PRINTCHR$(7);:GOTO 19Ø
23Ø GOSUB 47Ø:END
24Ø GOSUB 47Ø:I=USR1(Ø):I=USR(Ø)
25Ø PRINT"PCM BEEP ｦ ﾂｶｳｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾏｽ。
26Ø PRINT"DOS ﾏﾀﾊ DOS2 ｦ ﾂｶｳﾄｷﾊ ｶﾅﾗｽﾞ PC
M BEEP ｦ ﾘｾｯﾄ ｼﾃｵｲﾃ ｸﾀﾞｻｲ。
27Ø PRINT"PCM BEEP ﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾊ ﾍﾟｰｼﾞ1(41ØØH
 ｶﾗ 6ØFFH)ﾆ ｱﾘﾏｽ。
28Ø PRINT"CLEAR ﾒｲﾚｲ ﾃﾞ BØØØH ｲｼﾞｮｳ ﾆ ｾｯ
ﾃｲ ｼﾃﾓ ｶﾏｲﾏｾﾝｶﾞ、 CALL MEMINI ﾅﾄﾞﾉ ﾒﾓﾘｰﾃﾞ
ｨｽｸ ｶﾝｹｲ ﾉﾒｲﾚｲ ﾊ ﾂｶｳ ｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾏｾﾝ。
29Ø PRINT"ﾅｵ、 BEEP ﾒｲﾚｲ ｦ ｼﾖｳ ｽﾙﾄｷ ﾊ PRI
NT CHR$(7)ｦ ﾂｶｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ。
3ØØ END
31Ø GOSUB 47Ø:POKE &HFDA4,&HC9
32Ø PRINT"PCM BEEP ｦ ﾘｾｯﾄ ｼﾏｼﾀ。
33Ø GOTO 1ØØ
34Ø GOSUB 47Ø
35Ø PRINT"PCM ﾛｸｵﾝ ｦ ﾊｼﾞﾒﾏｽ。 (HIT ANY KE
Y!)";
36Ø A$=INPUT$(1):PRINT:_PCMREC(@&HBØØØ,&
HCFFF,Ø):I=USR(Ø)
37Ø PRINT"ﾛｸｵﾝ ｼｭｳﾘｮｳ ﾃﾞｽ。
38Ø GOTO 1ØØ
39Ø GOSUB 47Ø
4ØØ PRINT"PCM ﾃﾞｰﾀ LOAD
41Ø INPUT" FILE NAME(8ﾓｼﾞ)=";A$
42Ø BLOAD A$+".PCM":I=USR(Ø):GOTO 1ØØ
43Ø GOSUB 47Ø
44Ø PRINT"PCM ﾃﾞｰﾀ SAVE
45Ø INPUT" FILE NAME(8ﾓｼﾞ)=";A$
46Ø I=USR2(Ø):BSAVE A$+".PCM",&HBØØØ,&HC
FFF:GOTO 1ØØ
47Ø PRINT CHR$(I+47):PRINT:PRINT:RETURN
48Ø DATA C3,4D,D8,C3,5F,D8,CD,6D
49Ø DATA D8,3A,42,F3,32,2A,D8,21
5ØØ DATA 2E,D8,11,ØØ,4Ø,Ø1,ØØ,Ø1
51Ø DATA ED,BØ,CD,76,D8,21,29,D8
52Ø DATA 11,A4,FD,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ
53Ø DATA C9,F7,ØØ,ØØ,4Ø,C9,FE,Ø7
54Ø DATA CØ,Ø1,ØØ,2Ø,21,ØØ,41,3E
55Ø DATA Ø3,D3,A5,F3,DB,A4,D6,Ø1
56Ø DATA 38,FA,7E,D3,A4,23,ØB,79
57Ø DATA BØ,2Ø,F1,FB,C9,CD,6D,D8
58Ø DATA 21,ØØ,BØ,11,ØØ,41,Ø1,ØØ
```

上級編 マシン語でPCMを!

システムタイマーを使う

マシン語でPCMを使う場合、手っとり早いのがBIOSを使う方法。右に掲載したものがそれだ。サンプリングレートや、トリガーレベルなどの設定は、BASICのものとほぼ同じなので問題はないだろう。

上級編ということなので、このBIOSを使わずに、PCMを録音したり再生したりできるプログラムをふたつ紹介する。

BIOSの場合、サンプリングレートは15.75KHz、7.875KHz、5.25KHz、3.9375KHzの4種類しか選べない。63.5μ秒ごとに値が変わるカウンターを使っているため、4種類以上のサンプリングレートを設定できないのだ。このカウンターを、3.911μ秒ごとに値が変更されるシステムタイマーで肩代りしたのが今回紹介するもの。

まず、下にある録音プログラムの使い方を説明しよう。HLレジスタにはPCMデータを格納するメモリの先頭アドレスを、BCレジスタには録音するデータの大きさをそれぞれ設定しておく。そしてEレジスタには、システムタイマーで何カウント分のウェートを入れるのか、を設定する。16で、だいたい15.75KHzに相当する。

右ページの再生プログラムの方も同じだ。HLに再生するPCMデータの先頭アドレス、BCにはデータの大きさ、そしてEレジスタにウェートのカウント数を設定しよう。

PCM録音プログラムのリストの途中に〝0EDH,70H〟というヘンなものがあるが、これは"IN (HL),(C)"の命令で、Cレジスタのポートから値を読み、それをフラグだけに反映させるR800の命令だ。

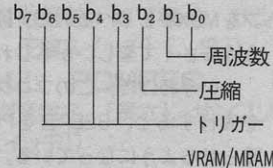
とにかく、使ってみてちょーだい。Eレジスタの値を変えると、音が変わって楽しめるはずだ。

■BIOSの使い方

PCMREC

機能：PCMの録音

番地：メインROM・0189H

設定：A

：EHL(データの番地)

：DBC(データの長さ)

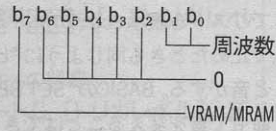
Aレジスターのビット7、1、0の設定方法は、PCMPLYのものと同じ。Aレジスターのビット6からビット3は〝トリガーレベル〟といい、録音をはじめるきっかけとなる音の大きさを指定する。この値が0ならば、ただちに録音が開始される。

また、Aレジスターのビット2が1ならば、録音データが圧縮される。0ならば圧縮されない。

PCMPLY

機能：PCMの再生

番地：メインROM・0186H

設定：A

：DBC(データの長さ)

Aレジスターのビット7が1ならばビデオRAMに、0ならばメインRAMにPCMの音源データが置かれる。Aレジスターのビット1とビット0で、サンプリング周波数を設定する。ただし15.75KHzは、turbo RがR800のDRAMモードで動いている場合だけだ。

周波数の設定

00	15.75KHz
01	7.875KHz
10	5.25キKHz
11	3.9375KHz

PCM 録音プログラム

```
PMDAC   EQU ØA4H
PMCNT   EQU ØA4H
PMCNTL  EQU ØA5H
PMSTAT  EQU ØA5H
SYSTML  EQU ØE6H

REC:
        LD A,ØØØØ11ØØB
        OUT (PMCNTL),A   ;A/D MODE
        DI
        XOR A
        OUT (SYSTML),A   ;ｶｳﾝﾄØ

REC1:
        IN A,(SYSTML)
        CP E
        JR C,REC1
        XOR A
        OUT (SYSTML),A

        PUSH BC
        LD A,ØØØ111ØØB
        OUT (PMCNTL),A   ;DATA HOLD
        LD A,8ØH
        LD C,PMSTAT

        OUT (PMDAC),A    ;BIT CONVERT
        DEFB ØEDH,7ØH    ;IN (HL),(C)
        JP M,RECADØ
        AND Ø1111111B
RECADØ:
        OR Ø1ØØØØØØB

        OUT (PMDAC),A
        DEFB ØEDH,7ØH
        JP M,RECAD1
        AND 1Ø111111B
RECAD1:
        OR ØØ1ØØØØØB

        OUT (PMDAC),A
        DEFB ØEDH,7ØH
        JP M,RECAD2
        AND 11Ø11111B
RECAD2:
        OR ØØØ1ØØØØB

        OUT (PMDAC),A
        DEFB ØEDH,7ØH
        JP M,RECAD3
        AND 111Ø1111B
RECAD3:
        OR ØØØØ1ØØØB

        OUT (PMDAC),A
        DEFB ØEDH,7ØH
        JP M,RECAD4
        AND 1111Ø111B
RECAD4:
        OR ØØØØØ1ØØB

        OUT (PMDAC),A
        DEFB ØEDH,7ØH
        JP M,RECAD5
        AND 11111Ø11B
RECAD5:
        OR ØØØØØØ1ØB

        OUT (PMDAC),A
        DEFB ØEDH,7ØH
        JP M,RECAD6
        AND 111111Ø1B
RECAD6:
        OR ØØØØØØØ1B

        OUT (PMDAC),A
        DEFB ØEDH,7ØH
        JP M,RECAD7
        AND 1111111ØB
RECAD7:
        OR ØØØØØØØØB

        LD (HL),A        ;DATA ｶｸﾉｳ
        LD A,ØØØØ11ØØB
        OUT (PMCNTL),A
        POP BC
        INC HL
        DEC BC
        LD A,C
        OR B
        JR NZ,REC1
        LD A,ØØØØØØ11B
        OUT (PMCNTL),A   ;D/A MODE
        EI
        RET
```

PCM再生プログラム

```
PMDAC   EQU ØA4H
PMCNT   EQU ØA4H
PMCNTL  EQU ØA5H
PMSTAT  EQU ØA5H
SYSTML  EQU ØE6H


PLAY:
        LD A,ØØØØØØ11B
        OUT (PMCNTL),A   ;D/A MODE
        DI
        XOR A
        OUT (SYSTML),A   ;ｶｳﾝﾄØ

PLAY1:
        IN A,(SYSTML)
        CP E
        JR C,PLAY1
        XOR A
        OUT (SYSTML),A

        LD A,(HL)
        OUT (PMDAC),A    ;DATA ｼｭﾂﾘｮｸ
        INC HL
        DEC BC
        LD A,C
        OR B
        JR NZ,PLAY1
        EI
        RET

        END
```

PCM再生プログラム

IOポート番地(Read/Write)	Bit7	Bit6	Bit5	Bit4	Bit3	Bit2	Bit1	Bit0
0A5H Write	0	0	0	SMPL	SEL	FILT	MUTE	ADDA
0A5H Read	COMP	0	0	SMPL	SEL	FILT	MUTE	BUFF
0A4H Write	DA7	DA6	DA5	DA4	DA3	DA2	DA1	DA0
0A4H Read	0	0	0	0	0	0	CT1	CT0

●ADDA(BUFF):バッファモード
D/Aコンバーターの出力を指定します。D/A時は0(ダブルバッファ)、A/D時は1(シングルバッファ)にしてください。なお、リセット時はダブルバッファの状態になっています。

●MUTE:ミューティング制御
システム全体の音声出力をオンにしたり、オフにしたりします。
0:音声出力オフ(リセット時)
1:音声出力オン

●FILT:サンプルホールド回路入力信号の選択
A/D時にサンプルホールド回路に入力する信号を、フィルターの出力信号にするか、基準信号にするかを選択します。0で基準信号、1でフィルタ出力信号音になります。リセット時は0です。

●SEL:フィルター入力信号の選択
ローパスフィルターに入力する信号を、D/Aコンバーターの出力信号にするか、マイクアンプの出力信号にするかを選択します。0でD/Aコンバーター出力信号、1でマイクアンプ出力信号音です。

●SMPL:サンプルホールド信号
入力信号をサンプルするか、ホールドするかを選択します。
0:サンプル(リセット時)
1:ホールド

●COMP:コンパレーターの出力信号
サンプルホールドの出力信号とD/Aコンバーターの出力信号を比べます。
0:D/A出力 > サンプルホールド出力
1:D/A出力 < サンプルホールド出力

●DA7からDA0:D/A出力データ
PCMデータを再生するときに、用意されたデータをここに出力することで、PCM音を再生することができます。データの形式はアブソリュートバイナリで、127が0レベルに相当します。

●CT1、CT0:カウンターデータ
63.5μ秒ごとにカウントアップされます。D/A時にはカウントアップに同期して0A4H番地に書かれたデータが繰り返し出力されます。0A4Hにデータを書き込むとカウンターはクリアーされます。

音楽と同期させてPCMを鳴らす方法は?

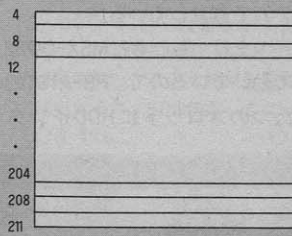
普通にPCMを使っているときは、MSXはそのPCM再生の仕事にかかりっきりになっている。つまり、PCMが鳴っているときは画面は動かないし、BGMの演奏などもその間止まってしまうのだ。これじゃ、あまりゲームに使えないだろう。なんとかPCMを鳴らしながら、画面をフラッシュさせたり、BGMを演奏させたりできないものだろうか?

ひとつ考えられるのが、VDPの水平走査線割り込みを使って、割り込み処理ルーチンの中でPCMを鳴らす方法だ。そもそも、画面の特定の走査線を表示し終えた瞬間に発生する割り込みを、水平走査線割り込みと呼ぶ。レジスタ19に走査線番号を書き、レジスタ0のビット4を1にすると、割り込みが発生するようになるのだ。そして割り込みがかかると、FD9AHのフックが呼び出される。

⬆なんとかMuSICAをPCM対応にしたい。ねえ? そう思うでしょ?

たとえば、水平走査線4ラインごとに割り込みを発生させ、その中でPCMを鳴らすことができれば、疑似的に一定の間隔でPCMデータを出力できるはずだ。

問題は処理速度。MSXの普通の割り込みは、60分の1秒ごとにかかる(垂直帰線割り込み)。つまり、画面を1枚書くたびにかかる割り込みだ。今考えている水平走査線割り込みは、数ライン画面を表示するごとにかかるわけだから、数十倍の頻度だ。R800といえども、処理速度的にかなりキツイ。

こいつが水平走査線割り込みの原理ね

水平走査線割り込みを使うとき、レジスタ19に走査線番号を設定する。たとえば4ラインごとに割り込みをかけたい場合は、最初、4ラインで割り込みを発生させ、その割り込み処理ルーチンの中でレジスタ19の値に4を加え、処理を終了する。これを繰り返せばいいわけね。

おまけに、水平走査線割り込みを2ラインごとにかけた場合でも、サンプリングレートに換算するとだいたい3KHzぐらいかな? かなり音質が悪いのだ。

そういった問題はあるけど、なんとか実現させたい。たとえば、'90年10月号で紹介した『MuSICA』で、PCMのドラムが鳴らせたらどんなにスゴイか。考えるだけでワクワクしてくるでしょ? 今、なんとかできないか検討中なので、今後の『音楽のこころ』に注目しててくれい。

原理的にはまず問題はない。上のリストを見てもらえればわかると思うけど、割り込み処理ルーチンの中で、ポート0A4H番地にPCMのデータを出力するだけでいい。

おもしろ turbo R版 NETWORK

ネットワーカーたちにとっても、MSX turbo Rは、やっぱり気になるマシンだ。MSX-DOS2 が内蔵されたことや、R800モードの高速性による恩恵を一番授かるのは、じつはネットワーカーたちかもしれないぞ。

網元さん2の動作実験

網元さん２でネットワークを開局している人にとって、ただならぬ関心事は、MSX turbo R。はたして、MSX turbo Rで網元さん２が動くのか？　動くとしたら、どのくらい速くなるのか？　この疑問に答えよう。

ちなみに、網元さん２は、MSXをホストマシンにしてネットワークを運営するためのプログラムだ。もちろん、Mマガ編集部が運営する〝お湯ネット〟も、網元さん２を使用している。自分でパソコン通信ネットワークのホスト局を作りたい人、網元さん２はTAKERUで発売中なので、よろしく！

ところで、お湯ネットのホストマシンは、DAISENのMX-1という工場のライン監視や制御などに使われる、FA（ファクトリー・オートメーション）用の特殊なMSX2を使用している。さすがにFA用だけあって、24時間フル稼働で酷使してもビクともしない。もうひとつ、このMX-1の特徴は、MSX-DOS2が組み込まれていること。お湯ネットは、MX-1にハードディスク（以下HDD）インターフェースとコンピュータリサーチ社のCRC-HD2A（20メガバイト）のHDD、それにパナソニックのモデムカートリッジFS-CM1という組み合わせのシステムで運営している。

つまり、もともとMSX-DOS2上で動いているので、FS-A1STのふたつのスロットにHDDインターフェースとFS-CM1を差し込めば、スロットを拡張することなく接続が完了し、そのままR800モード起動することになる。やはり、turbo RでMSX-DOS2が内蔵されたことの恩恵は、はかりしれない。

⬆お湯ネットのホストマシン、MX-1はFA用のMSX2で約40万円。FS-A1STは８万7800円。

というわけで、さっそく動作実験の報告をしよう。結論から先に言えば、実験したかぎりでは、網元さん２はFS-A1STのR800モードで問題なく動作した。

まず、書き込みを読むスピードだが、ホストマシンからアクセスし、U（ユーザー）コマンドで最終アクセス時刻を変更、約１週間分の新規書き込みをA（オートダウンロード）コマンドでいっきにすべて読み終える時間をストップウオッチで計測した。MX-1（MSX2）では８分56秒。FS-A1ST（turbo R）では２分48秒。約3.2倍速くなるという結果が出た。ちなみに、あとで同様の条件で新規書き込みをダウンロードしたファイルの大きさは約36キロバイトだった。注意してほしいのは、あくまでホストマシンからのアクセスであること。電話回線を使った外部からのアクセスでは、モデムの転送速度によって制限されることはいうまでもないが、ホストマシンの処理が速くなるに越したことはない。

次に、網元さん２の起動にどのくらいかかるか、つまり、MSX-DOS2のコマンドラインから、A:>BASIC AUTOEXEC.BASとし、必要なファイルを読み込み、MEMDISKに転送したあと、着信待ちの状態になるまでの時間を計測。結果は、MX-1（MSX2）が58秒、FS-A1ST（turbo R）が19秒。約３分の１の時間で済むことが確認できた。

お湯ネット速度比較

書き込みを読む

ホストマシンからアクセス。最終アクセス時刻を変更し、約１週間分のすべての新規書き込み（約36キロバイト）を自動的に読み終えるまでの時間を計測し、比較した。

MX-1（MSX2）	８分56秒
FS-A1ST（turbo R）	２分48秒

網元さん２の起動

起動時にディスクから必要なファイルを読み、MEM DISKに転送し、着信待ちの状態になるまでの時間。

MX-1（MSX2）	58秒
FS-A1ST（turbo R）	19秒

NETWORK TOOLS 速度比較

ネットワーカーたちにはおなじみのアーカイバーとファイルコンバーターの速度比較だ。詳しくは各コラムを読んでほしい。実験では、FS-A1WSXとFS-A1STを使用した。また、HDD使用時とあるのは、ロジテックのSHD-40(40メガバイト)のHDDをFS-A1STに接続したときの結果だ。

はじめに、この実験は厳密なものではないことを断っておこう。頻繁にディスクアクセスをするので、目的のファイルがディスク上の物理的な、どの位置にあるかによっても、実験結果にプラスマイナス1～2秒程度の誤差が出てくる。しかし、いちおうの目安にはなるのではないかと思う。

LHA ver.1.04b

現在、主流となっているアーカイバー(圧縮プログラム)だ。お湯ネットからダウンロードした約36キロバイトのログファイルを半分以下の17キロバイト(47パーセント)まで圧縮できた。

圧縮率から言えば、後述のARKよりも優れている。ただ難点は圧縮に時間がかかることだったんだよね。FS-A1WSXでは、6分33秒かかるところを、FS-A1STでは、わずか1分29秒で終了。約4.4倍、速くなることを実証した。

```
A>TYPE LHATEST.BAT
TIME
LHA OYUNET OYUNET.LOG
TIME

A>LHATEST
Current time is 12:35:00p
Enter new time: 1:00:00
LHa (CP/M Z80) v1.04b by H.Saito(Creamy)
 1989/12/21
MSX-DOS/2 version
Create new archive :OYUNET.LZH
Adding file  : OYUNET.LOG (36k)
End 47%
Current time is  1:01:29a
Enter new time:
```

FS-A1WSX(MSX2+)	6分33秒
FS-A1ST(turbo R)	1分29秒
HDD使用時	58秒

LHRD ver1.11f

LHRDは、LHAで圧縮されたファイルを展開し、元のファイルに戻すためのプログラムだ。現在の最新バージョンは1.11fで、タイムスタンプ機能や、MSX-DOS2対応にするためのパッチあてプログラムなどもパソコン通信ネットワークのフリーウェアとして発表されている。

実験の結果は、FS-A1WSXが2分27秒、FS-A1STが59秒。約2.5倍といったところ。感覚的には相当速いってカンジがするけどね。

FS-A1WSX(MSX2+)	2分27秒
FS-A1ST(turbo R)	59秒
HDD使用時	22秒

ARK

LHAが登場するまでは、アーカイバーといえば、ARKが主流だった。もちろん、現在でも使用している人は多い。LHAのときと同じく、約36キロバイトのお湯ネットのログファイルを圧縮。約60パーセントの圧縮率を得た。

圧縮率ではLHAにかなわないが、圧縮にかかる時間では、FS-A1WSXで2分9秒と速い。FS-A1STだと、これが1分28秒に短縮。さらに、HDDを使用すると、わずか18秒で完了してしまう。

```
A>TYPE ARKTEST.BAT
TIME
ARK OYUNET OYUNET.LOG
TIME

A>ARKTEST
Current time is 12:33:04p
Enter new time: 1:00:00
ARK Version 1.1
Brian E. Moore
Generic version
Creating new archive: OYUNET.ARK
Adding file: OYUNET.LOG analyzing, crunc
hing, done.Current time is  1:01:28a
Enter new time
```

FS-A1WSX(MSX2+)	2分9秒
FS-A1ST(turbo R)	1分28秒
HDD使用時	18秒

UNARC

UNARCは、ARKによって圧縮されたファイルを展開し、復元するプログラム。フリーウェアとして登録されているプログラムやデータには、依然、ARKを使用しているものが多いので、ネットワーカー必携のツールといえる。

実験結果は、FS-A1WSXが58秒、FS-A1STが43秒と大差なかったわりに、HDD使用時の7秒というのは驚異的だ。こんな結果を見せつけられると、HDDが欲しくなってしまうね。

FS-A1WSX(MSX2+)	58秒
FS-A1ST(turbo R)	43秒
HDD使用時	7秒

ISH(凍結)

ISHはバイナリー形式のファイルをテキスト形式にコンバートするプログラムだ。同時に強力な補正機能があるので、パソコン通信でデータをやり取りするさいに生じる、文字落ちや文字化けなどに対しても、少々のことは自分で直してしまう。

ここでは、LHAによって圧縮した、お湯ネットのログファイルにISHをかけてみた。結果は右のとおり。約半分の時間で済んだ。まぁまぁの結果だな。

```
A>TYPE ISHTEST1.BAT
TIME
ISH OYUNET.LZH /SS
TIME

A>ISHTEST1
Current time is 12:32:37p
Enter new time: 1:00:00
ish file converter for CP/M (Z80 only)
 Ver. 1.10a
Copyright (C) 1986, 1987   by  M. Ishizu
ka
[ store <shift JIS format> (c) ]
....
ish_file is created.
Current time is  1:00:31a
Enter new time:
```

FS-A1WSX(MSX2+)	52秒
FS-A1ST(turbo R)	31秒
HDD使用時	6秒

ISH(解凍)

ISHの場合、ひとつのプログラムでバイナリー形式からテキスト形式、あるいは、ISHによって作られたテキスト形式のファイルを元のバイナリー形式に戻すことができる。ここでは便宜上、凍結と解凍という言葉を使った。

さて、ISHの解凍にはFS-A1WSXが42秒、FS-A1STが28秒という結果が出た。UNARCのときと同じくフロッピーディスクでは大差がつかなかったもののHDD使用時では、5秒という結果を記録した。

```
A>TYPE ISHTEST2.BAT
TIME
ISH OYUNET.ISH
TIME

A>ISHTEST2
Current time is 12:32:32p
Enter new time: 1:00:00
ish file converter for CP/M (Z80 only)
 Ver. 1.10a
Copyright (C) 1986, 1987   by  M. Ishizu
ka
[ restore (c,z) ]
[2] OYUNET  .LZH (c) : oooo
   file restored successfully.
Current time is  1:00:28a
Enter new time:
```

FS-A1WSX(MSX2+)	42秒
FS-A1ST(turbo R)	28秒
HDD使用時	5秒

ラッキーの

プログラミングに夢中!

●戦闘処理とマップ移動処理をリンクして、プログラムはいよいよRPGらしくなってきた。とはいえ、これ以上プログラム作りを進めるのは、いまのままでは不可能だ。というのも、肝腎のゲームのストーリーとかがちっとも決まっていないんだよね。今回は、そのへんに重点をおいて進めていきたい。

ゲームの設定を考える

いまになってゲーム作りが行き詰まってしまったのは、〝設定〟だとか、〝ストーリー〟だとかをまったく考えずにここまできたから。RPGを作ろうというからには、このへんをもうちょっと早く決めておくべきだった。そこで、遅まきながら〝設定〟を決めてみよう。

RPGというとすぐに思い浮かぶのは、〝平和だった世界を悪の魔王が支配し、美しいお姫様をさらっていってしまう。そこで選ばれし正義の騎士(プレーヤー)が、悪の魔王を倒しにいく〟といった設定。まあ、プログラムを作ること自体が目的なのだから、これでもいいかもしれない。でも、どーせなら、Mマガ流にアレンジした、ちょっと変わった設定にしたいよね。

と、こうなる。〝平和だった世界を悪のヘビメタが支配しようとし、お姫様をさらってしまう。そこで正義の相撲取りが悪のヘビメタを倒しに旅立つ〟。うーむ、〝魔王〟と〝騎士〟の文字列を置き換えただけで、ずいぶん斬新な設定になったな。〝お姫様〟がそのままなのはノーマルだけど……まあ、これでも十分ヘンだからいいや。

それでは次に、この設定をもとにしてストーリーを作ってみよう。〝ヘビメタ〟と〝相撲取り〟以外の部分はノーマルにしてみる。

――その昔、キングダム王国は平和な国でした。しかし、ある日のこと。プリンセス姫がラッシュアワーの駅を歩いていると、うっかり前の人の靴を踏んでしまいました。靴を踏まれたのは、ヘビメタだった上に、礼儀に厳しい名古屋人でした。箱入り娘だった姫は、謝り方を知りません。姫の態度に非常に頭にきたヘビメタは、プリンセス姫をさらい、マウンテン山の奥にタワーの塔を建て、そこに姫を監禁してしまったのです。

そんなことも知らないキング王のもとに、ヘビメタより一通の手紙が届きました。〝姫を返してほしくば慰謝料をよこせ〟。非常に貧乏だったキング王は、慰謝料を払おうにも払えず、胃を痛めて寝込んでしまいました。

一方このことを小耳にはさんだのは、以前から密かにプリンセス姫に思いを寄せていた正義の相撲取り、〝マッスルおすもう〟です。彼は怒りに燃え、姫を救い出すべく、ヘビメタのいるタワーの塔へとひとり向かったのです――

うん、こんなもんだな。このストーリーは、ゲームのオープニングで表示することにして、次はアイテムだとか、魔法だとか、敵だとかいったものを、決めていこう。でも、ストーリーが決まったあとだから、そのへんはスムーズにいくと思うな。

表1 マッスルおすもうのアイテム一覧なのだ

0.やくそう	1.やくそう2	2.やくそうturbo R	3.まほうのしお
4.ぬののまわし	5.かわのまわし	6.てつのまわし	7.ひかりのまわし
8.ぐんて	9.メリケンサック	10.てつのつめ	11.ひかりのはりて
12.ピースのペンダント	13.よび	14.よび	15.よび

アイテムは何にしよう

まずはアイテム。これには、〝使用するアイテム〟と〝装備するアイテム〟の、2種類があることにする。まず〝使用するアイテム〟として、こんなものを考えてみた。

●やくそう

ヒットポイント(以下HP)を少し回復する。30くらいかな? マップ上でも、戦闘中でも使える。

●やくそう2

HPをやくそうよりちょっと多く回復する。100くらいかな?

●やくそうturbo R

HPをやくそう2よりさらに回復する。これはマックス(最大値)までもどすことにしよう。

この30とか100とかの回復値は、敵の強さや自分の初期のHPによって、ずいぶん変わってくると思う。でも、とりあえずは適当に設定しておいて、あとで問題があるようなら変更すればいいだろう。

●まほうのしお

マップ移動中に使うと、最後に立ち寄った街まで一瞬でもどれる。

うーん、使用するアイテムとしては、とりあえずこんなものでいいかな。それでは次に、装備するアイテム、つまり武器とかについて考えてみよう。

装備するものとしては、攻撃力を上げる〝武器〟と、守備力を上げる〝防具〟があるね。相撲取りって設定だから、防具はやっぱりこうなるだろうな。

●ぬののまわし

最初から身につけている。

●かわのまわし

ぬののまわしよりも、防御力が少しだけ上がる。

●てつのまわし

かわのまわしよりさらに強い。

●ひかりのまわし

最強の防御力を誇る。

いやー、相撲取りだと装備できるものが限定されるんで楽だわ。問題は武器だなあ。相撲取りの武器は、やはり体と手かな? ちょっと不自然だけど、手を強化することにしよう。

●ぐんて

攻撃力が少し上がる。

●メリケンサック

攻撃力がぐんてより強い。

●てつのつめ

メリケンサックよりも、さらに攻撃力が上がる。

●ひかりのはりて

最強の武器。もちろん、最強の攻撃力を誇る。

あっ、そうそう。これは使用するアイテムの一種だけど、〝特殊アイテム〟も用意しよう。最後の敵の〝ヘビメタ〟を倒すには、〝ピースのペンダント〟が必要なことにして、ストーリーのどこかで手に入れることにするのだ。

●ピースのペンダント

ヘビメタとの戦闘時にのみ使える。ヘビメタの悪の力を封印する効果がある。これがないとヘビメタに勝つことができない。

とまあ、こんなもんかな? プログラムするときに〝予備〟のエリアを作っておいて、あとからアイテムを追加できるような構造にしておけばいいね。

アイテム表示を作る

敵のキャラクターを考える前に、アイテム関連のプログラムを作ってみよう。それには、いくつか考えなくちゃいけないことがある。

①マップを歩いているときに、アイテムを使うにはどうするか?
②アイテムの効果や使える場所をどうやって判別するか?
③アイテムを何個まで持てるようにして、どこに表示するか?
④アイテムを手に入れる方法は?

まず①については、マップを歩いているときにスペースキーを押したら、アイテムを使う処理に入ることで解決しよう。

②はアイテムの種類別に番号をつけ、その番号で判断するようにすればいい。いままで考えたアイテムは13個。予備を3つとって、16個分のデータ(0～15番まで)を用意すればいいね(表1参照)。

③は8個まででいいかな。画面のあまったところをうまく使って、常に表示しておくようにする。

④は、街で売っていることにしよう。ピースのペンダントだけは、どこかで条件を満たしたら手に入るようにする。となると、街や店の処理も作らなくちゃいけないけど……とりあえずはあとまわし。以上のことを頭に入れて作ったのが、リスト1のプログラムだ。

まず、アイテムの名前を入れて

List1 アイテムの表示部分

```
5 DEFINT A-Z:DIM MB$(5),MA$(63),IN$(15),
IT(7)
6 KEY OFF:COLOR 15,0,0:GOSUB 9000:WIDTH
30
8 X=54:Y=8
12 RESTORE 30000:FOR I=0 TO 15:READ IN$(
I):NEXT
13 IM=8:FOR I=0 TO 7:IT(I)=I:NEXT
20 GOSUB 5000:GOSUB 3200:GOSUB 10000:GOT
O 4000
1010 LOCATE 1,11:PRINT"  ﾀﾀｶｳ"
1020 LOCATE 1,12:PRINT"  ﾆｹﾞﾙ"
1030 LOCATE 1,13:PRINT"  ｱｲﾃﾑ"
1040 CY=0
1050 A=STICK(0):LOCATE 1,CY+11:PRINT" ";
1055 IF A=1 AND CY>0 THEN CY=CY-1
1060 IF A=5 AND CY<2 THEN CY=CY+1
1065 LOCATE 1,CY+11:PRINT">";
1070 IF STRIG(0)=0 GOTO 1050
1080 C=CY+1
2020 ON C GOSUB 2500,2600,2700
2700 M$="ﾅﾆﾓ ﾓｯﾃｲﾅｲ!":GOSUB 3000
2710 RETURN
2800 ' ｹｽ
2810 ' ｹｽ
3100 IF INKEY$<>"" GOTO 3100
3105 LOCATE 15,22:PRINT"♥";
3130 IF INKEY$<>" " GOTO 3105
3200 'ｱｲﾃﾑ ﾋｮｳｼﾞ
3210 FOR I=0 TO 7
3220 LOCATE 16,I+7
3230 IF IM=<I THEN PRINTSPACE$(14); ELSE
 PRINTLEFT$(IN$(IT(I))+SPACE$(14),14);
3240 NEXT I
3250 RETURN
3500 LOCATE 8,11:PRINT"EH=";EH
3510 LOCATE 8,12:PRINT"ES=";ES
3520 LOCATE 8,13:PRINT"EF=";EF
3530 LOCATE 8,14:PRINT"ED=";ED
3600 LOCATE 16,1:PRINT"LV:";LV;"    ";
3610 LOCATE 16,2:PRINT"HP:";HP;"    ";
3620 LOCATE 16,3:PRINT"ST:";ST;"    ";
3630 LOCATE 16,4:PRINT"DF:";DF;"    ";
3640 LOCATE 16,5:PRINT"DX:";DX;"    ";
6080 FOR I=10 TO 16:LOCATE 0,I:PRINTSPAC
E$(15);:NEXT
30000 DATA やくそう,やくそう2,やくそうturboR,まほうのしお
30010 DATA ぬののまわし,かわのまわし,てつのまわし,ひかりのまわし
30020 DATA ぐんて,メリケンサック,てつのつめ,ひかりのはりて
30030 DATA ピースのペンダント,よび,よび,よび
```

おく変数を、IN$(15)とする。持っているアイテムの種類は、表1と同じ番号をIT(7)に入れ区別しよう。以上の変数の宣言を、DIM文に加えたものが5行。30000行以降のDATA文にアイテム名を収納し、12行で設定している。

プレーヤーが持っているアイテムの数は、変数IMに入れる。13行で所持しているアイテムを8個とし、0～7番まで(表1参照)を所持するように仮設定した。

次に、アイテム表示のプログラムを追加。ここで問題となるのが、〝どこに表示するか〟だ。いろいろ迷ったのだけど、結果として画面全体のレイアウトを、かなり変えることになってしまった。とくに戦闘時のコマンド表示や、敵のステータス仮表示あたりね。

3200行からが、アイテム表示の部分。IMがアイテムの数なので、変数IT( )については、IT(0)からIT(IM−1)までが有効な(所持している)アイテムということになる。3230行で、この範囲内ならアイテム名を、範囲外なら14個のスペースを表示するようにした。

3500行からは敵のステータスを、3600行からは自分のステータスを表示する部分だ。どちらも表示位置を変更している。また、戦闘終了時にクリアーしていたエリアを、6080行で変更している。

さらに戦闘時のコマンド表示も移動する必要があるのだけど、ものはついでだから、戦闘部分自体をカーソルキーで選べるように変更してみた。

で、さらについでに、魔法関係の部分を取ってしまった。いまの状態だと魔法がなくてもゲームになりそうなので、問題ないだろう。1000行からのサブルーチンで、変数Cが2なら魔法、3ならアイテムだったものを、2ならアイテムに変更した。

それにともない、2020行のコマンド分岐も変更。2800行からのアイテム処理を、これまで魔法処理のあった2700行からに移動。同時に、2800行からのアイテム処理は削除というわけ。

さて、戦闘コマンドを選択するのに、INKEY$じゃなくてSTICK関数を使うようにしたら、押されたキーがバッファーにたまってしまうようになった。そこで、戦闘終了時のスペースキー入力待ちの部分で、たまったキーをクリアーしよう。まず3100行を3105行に移し、3130行のGOTO命令も3105に書き換える。そして3100行でバッファーをクリアー。

また、アイテム表示ルーチンを作ったからには、どこからか呼んでやる必要がある。いまは最初からアイテムを持っているので、20行のマップ表示のあとぐらいに入れればいいかな。あとついでに、8行で設定するスタート位置も変更した。このリストでは右上の街になっているハズだ。

アイテムを使ってみる

さて、どんどん進む。〝マップを歩いているとき、スペースキーを押すことでアイテムを使う、あるいは捨てる〟という処理を作ってみよう。さらに、あとで〝戦闘中にアイテムを使う〟処理を作ることも考え、便利そうなサブルーチンも用意する。ということで、作ってみたのがリスト2だ。

まずは〝アイテムセレクト〟の処理。リスト1で表示させたアイテムにカーソルを合わせ、戦闘中のコマンド選択のようにアイテムを選ぶサブルーチンだ。カーソルキーの上下で動かし、スペースキーで選択すればいい。コマンド選択と違うのは、キャンセルできるようにする必要があること。これはリターンキーに割り当てよう。

返り値には変数Cを使い、0だとキャンセル、あとは所持アイテム番号+1を返す。これを3300行からに置いている。3320行はキーリピート防止、3370行がキャンセルの処理だ。

続く3400行からのサブルーチンは、〝アイテムセレクト解除〟。名前は仰々しいけど、3300行からのサブルーチンで表示された〝>〟マークを、削除するだけのものだ。3370行の、GOTO 3400って命令で呼び出しているのだけれど、これはGOSUB 3400：RETURNの省略形。こうした型でサブルーチンを呼び出すときは、GOTO XXXXと置き換えられることを覚えておこう。

さて、〝移動中にスペースキーを押してアイテムを使ったり捨てたりする〟という処理をやるため、マップ移動処理のはじめ、つまり4000行でキースキャンして、スペースキーが押されていれば4100行に飛ぶようにする。4100行からがアイテム処理になるわけだ。

まず必要なのが、アイテムを使うか捨てるかのセレクト。これはアイテム選択と同じような処理でいいと思う。4800行以降に変数Cを使い、0だとキャンセル、1だと使う、2だと捨てるとしてみた。表示位置は、戦闘コマンドを表示する場所があいているので、そこに表示させることにした。

GOSUB 4800を実行したあと、キャンセルならば、戦闘処理のあとの戦闘のコマンドを消す処理と同じものを実行し、4000行に戻ればいい。このコマンドを消す処理はサブルーチンにしてなかったから、いまやってしまおう。まず6080行の処理を6100行以降に移し、サブルーチン化する。本当なら6080行は、GOSUB 6100：RETURNとすべきなのだけど、6080～6100行はふつうにつながっているので、リマークにしておいた。

キャンセルじゃない場合は、使うなら4200行、捨てるなら4500行に振り分ける。まず使う処理から説明すると、4210行で所持アイテム数が0なら、〝使うアイテムがありません〟を表示。これには3000行以降の、メッセージ表示のサブルーチンが使えそうだ。

ただ、これを使うには、変数WYとDYを渡す必要がある。WYはウインドー最上段のY位置、DYはウインドー内のカーソル位置だ。WYは2000行で定義していたけど、ゲーム中に変化することはなさそうなので、プログラムのはじめの8行に移してしまおう。

DYは0に設定し、GOSUB 3000でメッセージを表示。そして3100行でキー入力待ち、10000行でウインドーの消去、6100行で戦闘コマンド表示部分の消去、3400行でアイテムのセレクトマークの消去と続いている。この一連のサブルーチンを呼び出す処理は、あとで同じものを使いそうなので、4600行以降にサブルーチンとしてまとめておいた。

4220行では、アイテムセレクトのサブルーチンを呼び、キャンセルされたらアイテムを使うか捨てるかのセレクトに戻る。で、4230行で、アイテム別の使ったときの効能処理に分岐する。

とりあえず、〝やくそう〟を使った処理だけ作ってみた。4240行がやくそう、4270行がやくそう2、4280行がやくそうturbo Rだ。それぞれ、回復するHPの値が違うだけで、最終的な処理は同じになる。また、やくそう以外のアイテムを使っても、何も起こらないように4290行で処理しておく。

回復の処理を作っていて気がついたけど、HPの最大値を決めていなかった。あわてて変数HMを最大値として9行で定義、3610行でもHMを表示するようにした。これでめでたく、4250行のHPがHMを超えないようにする処理や、4280行のHPをHMの値まで回復する処理が、できるわけだ。

さて、アイテムには使ったらなくなるものと、なくならないものがある。やくそうなど前者にあたるので、所持しているアイテムを削る処理を作ろう。それが4700行からのサブルーチン。これを呼び出すときは、アイテムセレクトサブルーチンを通過したあと、つま

りC−1番がセレクトされたIT(n)のnになってるものとし、C−1番のアイテムを削ることにする。結構ややこしい処理だね。

具体的には、まず4710行でアイテムの数(IM)を減らす。IMが0なら、チェックは必要ないだろう。またIMを減らした結果、C−1と同じ値になったら、これ以上処理する必要はない。アイテムがひとつならIM=0、捨てるアイテム番号はかならず1になるから、C−1は0でIM=C−1となる。

またアイテムがふたつのときはIM=0で、ふたつ目を捨てた場合のアイテム番号は2。つまりC−1は1で、これもIM=C−1となる。このように、一番最後のアイテムを捨てた場合はIM=C−1となり、アイテムをずらしてやる必要はない。この処理が4720行だ。

一方、これ以外の場合は、アイテム表示をずらしてやる必要がある。たとえば3つあるアイテムの1番目、C=1を捨てた場合などは、IT(0)=IT(1):IT(1)=IT(2)という処理をしなければいけない。これが4730行だ。

こういうややこしそうなプログラムを書くときは、いろいろな状況を自分で想定して、シミュレートしてみるのがいいね。上の例なら、実際にIM=2、C=1を代入して確かめるわけだ。アイテムをずらす処理が終わったら、あとはアイテムを再表示してRETURN。このサブルーチンは、やくそうのたぐいを使用したあと、4260行で呼び出しているぞ。

さて、アイテムを使う処理はこのくらいにして、あとは捨てる処理を作ってしまおう。さっき作ったアイテムを削るサブルーチンを使えば、こんなの簡単だね。

で、作ってみたのが4500行からの処理。基本的には4200行からのアイテムを使う処理とだいたい同じなのだけど、4530行でアイテム番号を参照し、4540行で捨てることのできるアイテムの処理を、そして4550行で捨てることのできないアイテムの処理をやっている。先月号までのリストにMERGEしてつかってね。

うーんページが尽きた

というわけで、まだ戦闘中のアイテム処理を作ってないのにページが尽きてしまった。今回、リストが予想以上に大きくなっちゃったんだもんなー。次回は戦闘中のアイテム処理と、いよいよ敵キャラを詰めていこうと思う。まあ、アイテム処理は今回作ったサブルーチンがあれば簡単だろうな。

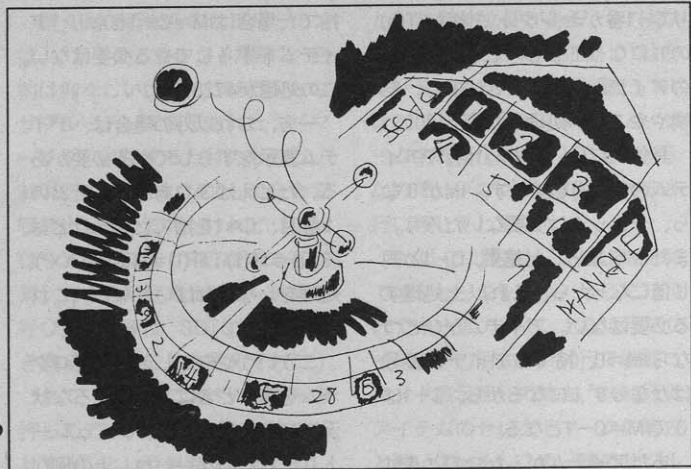
いやー、しかし年内にRPGを仕上げようというもくろみは、もろくも崩れさってしまった。とはいえ、あまりダラダラしていてもラチが明かないので、あと2ヵ月で完成を目指すぞ! 来月もサクサク進むから、よろしくね。

List2 アイテムの使用処理

```
8 X=54:Y=8:WY=18
9 HP=100:HM=HP:ST=10:DF=10:DX=10:LV=1:GO
SUB 3600
2000 DY=0:NF=0
3300 'ｱｲﾃﾑ ｾﾚｸﾄ
3310 CY=0
3320 IF STRIG(0) OR INKEY$<>"" GOTO 3320
3330 A=STICK(0):LOCATE 14,CY+7:PRINT" ";
3340 IF A=1 AND CY>0 AND IM>1 THEN CY=CY
-1
3350 IF A=5 AND CY<IM-1 THEN CY=CY+1
3360 LOCATE 14,CY+7:PRINT">";
3370 IF INKEY$=CHR$(13) THEN C=0:GOTO 34
00
3380 IF STRIG(0)=0 GOTO 3330
3390 C=CY+1:RETURN
3400 'ｱｲﾃﾑ ｾﾚｸﾄ ｶｲｼﾞｮ
3410 FOR I=7 TO 14:LOCATE 14,I:PRINT" ";
:NEXT:RETURN
3610 LOCATE 16,2:PRINT "HP:";STR$(HP);"/
";STR$(HM);"  ";
4000 X1=X:Y1=Y:IF STRIG(0) GOTO 4100
4100 GOSUB 4800:IF C=0 THEN GOSUB 6100:G
OTO 4000
4110 ON C GOTO 4200,4500
4200 'ｱｲﾃﾑ ﾂｶｳ(MAP)
4210 IF IM=0 THEN M$="ﾂｶｳ ｱｲﾃﾑｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":
GOSUB 4600:GOTO 4000
4220 GOSUB 3300:IF C=0 THEN GOTO 4100
4230 ON IT(C-1)+1 GOTO 4240,4270,4280,42
90,4290,4290,4290,4290,4290,4290,4290,42
90,4290,4290,4290,4290
4240 HP=HP+30
4250 IF HP>HM THEN HP=HM
4260 GOSUB 4700:GOSUB 3600:M$="ﾀｲﾘｮｸｶﾞ ｶ
ｲﾌｸｼﾀ":GOSUB 4600:GOTO 4000
4270 HP=HP+100:GOTO 4250
4280 HP=HM:GOTO 4260
4290 M$="ﾅﾆﾓ ｵｺﾗﾅｶｯﾀ":GOSUB 4600:GOTO 40
00
4500 'ｱｲﾃﾑ ｽﾃﾙ(MAP)
4510 IF IM=0 THEN M$="ｽﾃﾙ ｱｲﾃﾑｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":
GOSUB 4600:GOTO 4000
4520 GOSUB 3300:IF C=0 THEN GOTO 4100
4530 ON IT(C-1)+1 GOTO 4540,4540,4540,45
40,4540,4540,4540,4540,4540,4540,4540,45
40,4540,4540,4540,4550
4540 GOSUB 4700:M$=IN$(IT(C-1))+"ｦ ｽﾃﾀ":
GOSUB 4600:GOTO 4000
4550 M$="｢ｲﾔ､ﾔｯﾊﾟﾘ ｺﾚｦ ｽﾃﾙﾉﾊ ﾖｿｳ｣":GOSUB
 4600:GOTO 4000
4600 DY=0:GOSUB 3000:GOSUB 3100:GOSUB 10
000
4610 GOSUB 6100:GOTO 3400
4700 '(C-1)ﾊﾞﾝ ﾉ ｱｲﾃﾑｦ ｽﾃﾙ
4710 IM=IM-1
4720 IF IM=C-2 THEN RETURN
4730 FOR I=C TO IM:IT(I-1)=IT(I):NEXT:GO
TO 3200
4800 ' ｱｲﾃﾑ ﾂｶｳ/ｽﾃﾙ ｾﾚｸﾄ
4810 LOCATE 1,11:PRINT"ｱｲﾃﾑ ｦ"
4820 LOCATE 1,12:PRINT"  ﾂｶｳ"
4830 LOCATE 1,13:PRINT"  ｽﾃﾙ"
4840 CY=0
4850 IF STRIG(0) OR INKEY$<>"" GOTO 4850
4860 A=STICK(0):LOCATE 1,CY+12:PRINT" ";
4870 IF A=1 AND CY>0 THEN CY=CY-1
4880 IF A=5 AND CY<1 THEN CY=CY+1
4890 LOCATE 1,CY+12:PRINT">";
4900 IF INKEY$=CHR$(13) THEN C=0:RETURN
4910 IF STRIG(0)=0 GOTO 4860
4920 C=CY+1:RETURN
6080 'GOSUB 6100:RETURN
6090 'ｹｽ
6100 FOR I=10 TO 16:LOCATE 0,I:PRINTSPAC
E$(15);:NEXT
6110 RETURN
```

ポインターを使いこなそう

わくわくC体験

先月に引き続き、ポインターの説明をしていくことにするが、それと合わせて構造体についても、触れてみたい。構造体を利用することで、いろいろな種類のデータを一括して処理できるようになるのだ。ぜひとも、使いこなせるようになってね。

先月までのおさらいをしよう

今回は、先月説明したポインターの応用編だ。その前にちょっぴり復習をしておこう。まずは、配列からだ。下の図1を見てほしい。配列は、

char array [10];

と宣言した場合には、array[0]からarray[9]までの10個の部屋が確保されるというのは、以前説明したからわかっているよね。このときarrayというラベルは、配列の先頭のアドレスを意味する。だから、図1のリストのように

ptr = array;

とすると、ptrというポインター変数にarray[0]の先頭アドレスを代入するということになるのだ。図2では、ポインター変数に格納されるのが、アドレス値ということを表わしている。

ポインターというのは〝指し示すもの〟という意味だったのは、覚えているかな。イメージを捉えてもらうために、身近な例をあげておこう。ここに一冊の辞典がある。それを使って項目を調べる場合、みんなはどうするかな？　最初のページから、順に調べていくというのもひとつの方法ではあるけど、効率が悪いよね。

おそらく大部分の人は、索引なり目次なりを使うはずだ。索引や目次というのはその調べたい項目そのものではないけれど、その項目が書いてあるページ数が載っているので、それをたよりに項目を探し当てることができる。これと同じ考え方に立っているのが、ポインターなのだ。

ポインター変数はデータその物ではないけれど、データが書き込まれているメモリー上のアドレスを持っている。ここでいう番地とは、目次に書いてある、項目のページ数だと思ってくれればわかりやすいんじゃないかな。つまりページ数さえわかれば項目を読み出すことができるように、アドレスさえわかればそのデータを取り出すことができるのだ。

もうひとつ先月説明したことに、〝アドレス演算〟というものがあった。これも、みんながよく聴いているCDに当てはめると、わかりやすいかもしれない。だいたい普通のものだと、1枚のCDに10数曲入っている。ある曲を聴いていて、そこから2曲後の曲を聴きたいという場合、たいていの機種では、▷ボタンを2回押すと、2曲後の先頭から聴けるようになっている。

〝アドレス演算〟というのはこれに似ている。違うところはどこかわゆる使用宣言部分だ。これは、れる曲の長さがバラバラなのに対して、アドレス演算ではスキップされる長さが一定だという点だ。ここでいう長さに対応しているのが、char、intというデータ型だ。

■図1　配列とアドレスの関係

array
↓

[0]	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]	[8]	[9]

char array [10];　と宣言すると、array [0] ～array [9] までの10バイトの領域が確保される。そして、〝array〟というラベルは、この配列の先頭アドレスを示している。下のリストの〝ptr = array〟でアドレスを代入することになる。

```
func()
{
        char *str = "Pointer";
        char *ptr;
        char array[10];

        strcpy(array, str);
        printf("%s¥n", array);
        ptr = array;
        printf("%s¥n", ptr);
}
```

■図2　ポインター変数の考え方

char *name;　この宣言では、nameという変数に入るのはポインターで、そのポインターが示す先は、char型の変数ということだ。

name

???h

char　*name　=　〝T.Aoyama〟;
と宣言した場合、nameという変数には、

T	.	A	o	y	a	m	a

↑ここの先頭アドレスが格納される。

構造体は、いったいどういうモノなのか

配列は同じ型のデータを集めた物だけど、構造体は違った型のデータを集めた物といえる。アドレス帳や電話帳を例にとってみよう。それらを構成している1件1件のデータは、名前や住所、電話番号などといった要素の集まりになっている。人によっては、会った回数などを記録している人もいるかもしれない。こういう文字や数字の混在したデータの集まりを扱うのが構造体だ。図3では、アドレス帳の構成要素の例を挙げてみた。

もっと簡単に構造体をイメージしてもらおう。みんなはコンビニエンスストアで、おにぎりを買ったことがあるかな？　このおにぎりというのは、まん中に梅干しやめんたいこといった具が入っていて、ごはんの周囲をのりで巻いてある。おにぎりというのは基本的にこういう構造を持ちながら、しかも1個のおにぎりとして成り立っている。ここでいう具、ごはん、のりというのがおにぎりという構造体の要素であるということだ。

そしてこの構造体に格納されるデータは、ある場合には｛こんぶ、ごはん、のり｝かもしれないし、｛しゃけ、混ぜごはん、のりなし｝かもしれない。こういう考え方を進めていくと、オブジェクト指向ということになるのだけど、それはまたべつの機会があったら話すことにしよう。

では、リスト1をみてほしい。見慣れない形式のデータ定義がされているのがわかると思う。

〝struct〞というのが先頭についているところが、構造体に関わる部分だ。初めてみた人にはどうなっているのかつかみにくいと思う。じつはリスト1では構造体を定義する部分と、その定義した構造体に対する使用宣言を行なう部分に分かれている。

最初のstructが定義の部分で、いわゆる入れ物の形を定義しているところだ。そのあとのmain関数の中で使われているstructが、いわゆる使用宣言部分だ。これは、

int a;

などと宣言するのと同じことで、つまり〝int〞という変数の型の代わりにstruct addressbookという属性を持つデータを宣言したということだ。ここまで読んできて予想ができると思うけど、structというのは内部構造を持つデータであることを明示するための属性なのだ。リスト1の例では関数の内と外に分けているけれど、すべて大域変数として宣言することも、局所変数で定義することも可能だ。

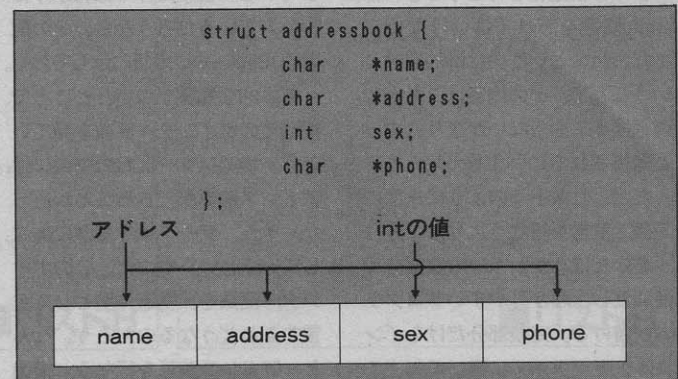
このふたつの違いについては、以前説明したことがあるので、わかると思う。ただリスト1のように書く利点は、定義を共通化することによって、局所変数と大域変数の両方で宣言できるようになるというところにある。これは、多くの関数で同じ構造を持つデータを扱うときに、たいへん便利な方法である。

さて、もう一度リスト1を見てほしい。関数の中で代入を行なっているけれど、左辺の形式がいつもと違うよね。そう、〝.〞で結ばれていることに気がついたはずだ。これは、〝data1.name〞の例でいうと、構造体データとして宣言されたdata1の要素である〝name〞ということなのだ。構造体の各要素への代入は、今までやってきた方法と同じだからとくに説明はしないけれど、配列を使わずにポインターを使っているのは、配列への要素の代入は冗長になりやすいという理由からである。

このほかにも、構造体の定義と宣言を一度にすませる方法もあるのだ。それを示したのが、リスト2になる。定義の後に続けて変数名を宣言することで、構造体型（ここではstruct addressbook型といえる）の変数の、data1を定義したことになるのだ。

■図3　構造体の要素の例

名　前	青山太郎
住　所	東京都港区南青山6-11-1
性　別	男
電話番号	03-486-7111

■図4　構造体addressbookの中身

■リスト1

```
#include    <stdio.h>

struct  addressbook {
        char    *name;
        char    *address;
        int     sex;
        char    *phone;
};


main()
{
    struct  addressbook data1;

    data1.name    = "K.Koizumi";
    data1.address = "Suginamiku";
    data1.sex     = 1;
    data1.phone   = "03-0000-0000";

    printf("%-20s¥t%-15s¥n", data1.name, data1.phone);

    return 0;
}
```

■リスト2

```
#include    <stdio.h>

struct  addressbook {
        char    *name;
        char    *address;
        int     sex;
        char    *phone;
} data1;


main()

{
    data1.name    = "K.Koizumi";
    data1.address = "Suginamiku";
    data1.sex     = 1;
    data1.phone   = "03-0000-0000";

    printf("%-20s¥t%-15s¥n", data1.name, data1.phone);

    return 0;
}
```

ポインターと構造体の関係

構造体の概要は、だいたいわかったかな？　それじゃ、ほかの例を見ていこう。構造体は、定義と宣言と初期化を一度に行なうことができる。それを示したのがリスト3だ。注意してほしいのは、このように初期化を行なうときには、static属性を忘れてはいけないことだ。staticというのは静的変数ということで、その内容はこちらで書き換えてやらないかぎり、ずっと保持されるというものだ。

ただ、リスト3のように一度に定義と宣言を行なうよりも、分けて書いたほうがいろいろな部分で便利だし、わかりやすいプログラムが書ける。定義部分だけをインクルードファイルに書いておくこともできるからだ。その場合には、〝typedef〞宣言子によって、新しい型として宣言しておくとさらにわかりやすくなる。その方法を示した例が、リスト4だ。

新しい型名を大文字で書いているのは、かなり一般的な手法で、こうすることによってプログラムの可読性を高め、無用の混乱を防ぐことができる。以前に出てきたFILE属性で示されるファイルストリームは、このようにして使われている代表的な例といえる。次に、構造体の配列について触れておこう。宣言のところを見ると、変数が配列変数になっているのがわかるね。この場合、同じ構造をした要素がふたつある配列を宣言している。言葉だけではわかりにくい人もいるだろうから、その配置を125ページの図5に示しておく。

基本的な知識がついたところで、構造体のポインター変数を見ていこう。ポインター変数の特徴には、アドレス演算ができることがあった。そう、データ幅を基準に加減していくというやつだ。このポインター変数を、構造体型として宣言するとどうなるのだろう。なんと、アドレス演算を行なうと構造体のデータ幅ごとに移動してくれるのだ。つまり、ある構造体を1件のデータと見なして、自由に前後にアクセスできるのだ。

リスト5では、ポインター変数の参照方法が複雑になっているね。Cではこれを〝->〞演算子を使ってわかりやすく書くことができるのだ。その例がリスト6だ。

■リスト4

```
#include    <stdio.h>

typedef struct  addressbook {
        char    *name;
        char    *address;
        int     sex;
        char    *phone;
}       ADDBOOK;

main()
{
    ADDBOOK     data[2];
    int         i;

    for (i = 0; i < 2; i++) {
        switch (i) {
          case 0:
            data[i].name    = "K.Koizumi";
            data[i].address = "Suginamiku";
            data[i].sex     = 1;
            data[i].phone   = "03-0000-0000";
            break;
          case 1:
            data[i].name    = "K.Koizumi";
            data[i].address = "Suginamiku";
            data[i].sex     = 1;
            data[i].phone   = "03-0000-0000";
        }
    }

    printf("%-20s\n%-20s\n", data[0].name, data[1].name);

    return 0;
}
```

■リスト3

```
#include    <stdio.h>

static  struct  addressbook {
        char    *name;
        char    *address;
        int     sex;
        char    *phone;
} data1 = {
    "K.Koizumi", "Suginamiku", 1, "03-0000-0000"
};

main()
{
    printf("%-20s\t%-15s\n", data1.name, data1.phone);
    return 0;
}
```

■リスト5

```
#include    <stdio.h>

typedef struct  addressbook {
        char    *name;
        char    *address;
        int     sex;
        char    *phone;
}       ADDBOOK;

main()
{
    ADDBOOK     *dataptr, data;

    dataptr = &data;
    (*dataptr).name    = "K.Koizumi";
    (*dataptr).address = "Suginamiku";
    (*dataptr).sex     = 1;
    (*dataptr).phone   = "03-0000-0000";

    printf("%-20s\n%-20s\n", (*dataptr).name, (*dataptr).address);
    return 0;
}
```

■リスト6

```
#include    <stdio.h>

typedef struct  addressbook {
        char    *name;
        char    *address;
        int     sex;
        char    *phone;
}       ADDBOOK;

main()
{
    ADDBOOK     *dataptr, data;

    dataptr = &data;
    dataptr->name    = "K.Koizumi";
    dataptr->address = "Suginamiku";
    dataptr->sex     = 1;
    dataptr->phone   = "03-0000-0000";

    printf("%-20s\n%-20s\n", dataptr->name, dataptr->address);
    return 0;
}
```

■リスト7

```
#include    <stdio.h>

typedef struct  namestr {
        char    *myoji;
        char    *namae;
}       NAMES;

typedef struct  addressbook {
        NAMES   name;
        char    *address;
}       ADDBOOK;

main()
{
    ADDBOOK     data;

    data.name.myoji = "Miyazawa";
    data.name.namae = "Rie";
    data.address = "Ohtaku";

    printf("Myoji : %-10s\nNamae : %-10s\n",
            data.name.myoji, data.name.namae);

    return 0;
}
```

もっと複雑な構造体の例

さらに複雑な構造体について説明していこう。まずは、構造体の中にべつの構造体を含む例だ。リスト7で、〝ADDBOOK〟という構造体の要素に〝NAMES〟という構造体があるのがわかるかな？ このように構造体をネストすることができる。ただし、自分自身をネストすることはできないので、べつの方法がある。それが次に示すリスト8だ。

これは自己参照という方法なのだが、要するに自分自身と同じ構造を持つ次の構造体へのポインターを要素としているわけだ。図5の下のほうの例で理解できるかな。この方法はポインターの要素を増やして、複雑なデータベースを構築することも可能だ。このポインターを縦横無尽に張り巡らせていけるようになれば、Cの難関はひとつ越えたことになる。

さて、ここで少し前に戻って、typedef宣言子について少し話しておこう。typedefというのは型定義(type define)のことで、あるデータ型を指定した別名で使うことができる。MSX-Cではint、char、unsignedしかないけれど、構造体型をtypedefすることで、より手軽に扱うことができる。もちろん既存の型を

typedef int INT2；

などのように別名で扱うことも可能だけど、意味なく頻繁に使うと、かえって混乱のもとになる。

それから構造体を扱う上で、注意すべき点を挙げておこう。そのひとつは構造体どうしの代入はできないという点だ。代入をする場合には、構造体を構成する要素をひとつひとつ代入してやる必要があるのだ。

ポインターに関するテクニックで、よく使われる方法に、パラメーターのポインター渡しというものがある。この手法が使われる背景には、Cの仕様に関する話がある。それは、Cの関数というのは値をひとつしか返せないということだ。このために複数の値をどうしても返したい場合には、何かべつな方法に頼らざるを得ない。もうひとつはパラメーターとして、構造体を渡すことができないという点がある。これらを解決するための方法がポインター渡しというものなのだ。

つまり構造体を指すポインターをパラメーターとして渡すことで、相手先の関数がその構造体から値を取ったり、逆に値を設定したりすることができるようになる。この方法は、関数の外にある実体に対して直接値を入れる方法である。このため関数としての独立性は低くなるが、どうしてもやむを得ない場合があるのが現状だ。ポインター渡しの例として、リスト9を見てもらいたい。

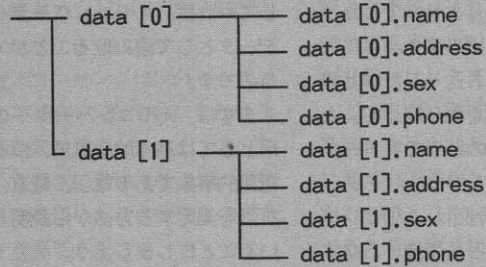
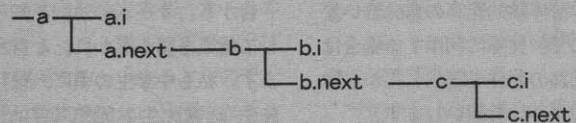
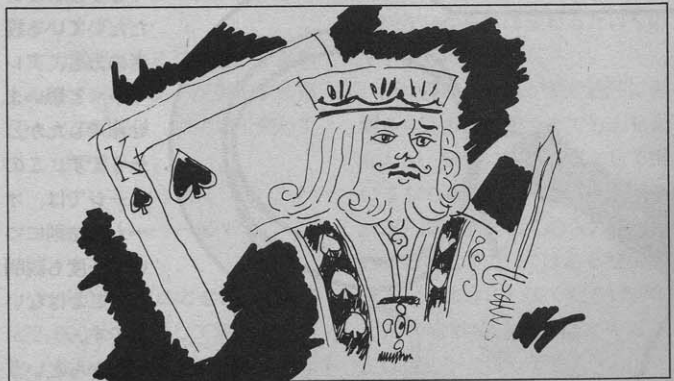
今月は構造体とポインターについて説明してきた。少し難しかったかもしれないね。来月はコマンドラインからのパラメーターの渡し方についてやる予定だ。来月は応用プログラムにも挑戦していくので待っててほしい。

```
#include    <stdio.h>

typedef struct  numbers {
        int     i;
        struct  numbers *next;
}       NUMB, *NUMP;

main()
{
     NUMB          a, b, c;

     a.i     = 1;
     a.next  = &b;
     b.i     = 128;
     b.next  = &c;
     c.i     = 4Ø96;
     c.next  = (NUMP)NULL;

     printf("%d¥n%d¥n%d¥n",
               a.i,
               a.next->i,
               a.next->next->i);

     return Ø;
}
```

■リスト8

```
#include    <stdio.h>

typedef struct  parameter {
        int     a;
        char    *b;
        PARAM;
}

main()
{
     PARAM   *p1, arg;

     p1 = &arg;
     sub(p1);
     printf("%d¥n%s¥n", p1->a, p1->b);
     return Ø;
}

sub(ppp)
PARAM    *ppp;
{
     ppp->a = 1ØØ;
     ppp->b = "This is test.";
     return Ø;
}
```

■リスト9

■図5 構造体の配列とポインター

リスト4で出てきたように、〝addressbook〟という構造体を配列でとった場合、各要素は上の図のような関係になる。

リスト8の中で宣言したように、構造体の要素の中に同じ構造体へのポインターがある場合は、このようなチェーンになる。

各種センサーを使って遊ぼう!

ハードウェア事始め

関　鷹志

今回は、先月製作したA/Dコンバーターを使用して、いろいろな測定をしてみます。圧力センサーや温度センサーなどの各種のセンサーが、わりと安い価格で手に入るので、それらを使って、いろいろ測定してみましょう。

うーん、残念だ!

先月号では、「鈴鹿にＦ１を見に行くぞ！」と言っていたにもかかわらず、じつのところ入場チケットすら入手できずに(つまり、抽選ではずれたわけですが)、自宅でテレビ観戦してしまった関です。せめて予選だけでも見に行きたいと思ってはいたのですが、実際にはそれすらままなりませんでした。こういう悲しい出来事をバネにして(！)、今月はお送りしたいと思います。哀しみを乗り越えて、人間は成長するものなのです……。

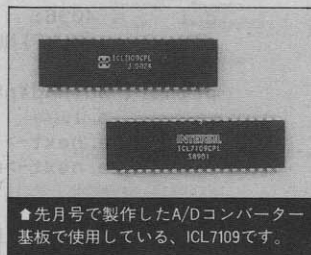
今月は前回のA/Dコンバーター編の続きです。今回は、A/Dコンバーターを測定器として使いこなすためのノウハウ集をお送りします。なお、今回は製作記事というよりは、学習体験的記事の意味合いが強いので、実際に利用する場合は十分回路の動作を理解してから取り組むようにお願いします。

A/Dコンバーターを使うことにより、アナログ値である電圧をデジタル値に変換してMSX-BASICでも取り込むことができることは、ある程度理解してもらえたと思います。しかし、実際にそれを利用しないことには、何のおもしろみもありません。世の中には、アナログ情報がいっぱい散らばっています。気温、気圧、湿度などというのも、そういったもののひとつです。これらの情報を電圧に変換してやれば、A/Dコンバーターはデータとして読み取ることができるのです。

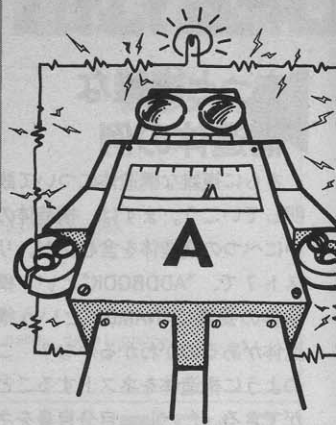
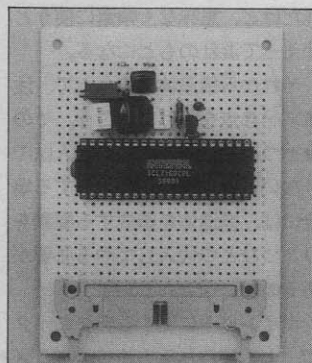
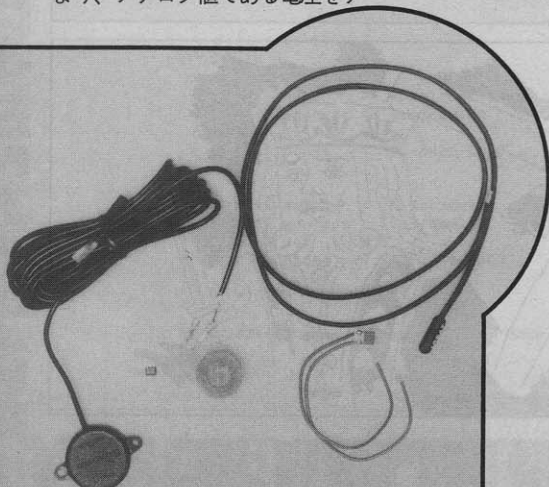
まずは、A/Dコンバーターの利用としては基本的な事項、つまり電気的事象である電圧、電流、抵抗値を測定する方法から説明していくことにしましょう。

基本はオームの法則

昔から、オームの法則を知らずして電気を語るなかれ、と言われます。私も中学生の頃に、理科の先生(氏家先生お元気ですか？)に言われたものです。ハードウェア事始めをずーっと愛読していただいている読者の方も、アレっ？　と思いませんでしたか。そうです、このページでは、オームの法則について一度も説明したことはないのです。

だからというわけではないのですが、ここでざーっと説明しておきたいと思います。当然知っているから、今さら何を……とおっしゃる方もいるかもしれませんが、ちょっとの間お付き合いください。

☗先月号で製作したA/Dコンバーター基板で使用している、ICL7109です。

オームの法則とは、〝電流は電圧に比例する〟というものです。これは1827年にドイツの物理学者のG・S・オームが発見した法則なのです。1827年というと日本でいうと江戸時代の文政10年、シーボルト事件があった前年というおそろしく大昔なのです(じつは日本史が好きな私……)。

オームの法則を式で表わすと、Ｅ＝ｋ・Ｉとなります。ここで、Ｉは電流(単位はアンペア)、Ｅは電圧(単位はボルト)、ｋは比例定数を示しています。このｋこそが、抵抗値と呼ばれるものです。一般的には、上の式は、Ｅ＝Ｉ・Ｒ、Ｉ＝Ｅ/Ｒ、Ｒ＝Ｅ/Ｉというように用途に応じて、３つの違う形で(とはいっても、中身はまったく同じ)表わされます。もともと単なる定数であったｋには単位はなかったので、発見者の名に基づいて、オームという単位(Ω)が命名されたのです。通常はその人の名前の頭文字が単位として用いられるようなのですが、運悪く(？)オーム(Ohm)さんの頭文字はＯなので、数字の０と間違えられやすいために、ギリシャ文字であるオメガ(Ω)をあてて、オームと読ませているのではないでしょうか。

ちょっと身近な例を挙げてみるだけでも、電圧の単位であるボルト(Ｖ)はボルタ(イタリア人)に、電流の単位であるアンペア(Ａ)はアンペール(フランス人)に、コンデンサーの容量の単位であるファラッド(Ｆ)はファラデー(イギリス人)に、コイルのインダクタンスの単位であるヘンリー(Ｈ)はヘンリー(アメリカ人)にちなんで、それぞれ命名されています。彼らがどういった業績によって、単位に名を残すようになったかは、各自で調べてみてください。そんなに難しいことではないはずです。ようするに、何かの新発見や新発明をした人たちなのです。あなたの名前もひょっとしたら未来には

☗A/Dコンバーターを製作していない人は、先月号を参照してください。

単位になっているかもしれません。

なお、日本人でもちゃんと単位の名前になってしまった人もいるのです。それはいったい誰でしょう？　ヒントは有名な物理学者(故人)です。

ちょいと話が脱線してしまいましたが、ともかく、オームの法則によると、電圧1ボルトを両端に与えると、電流1アンペアが流れる導体の抵抗値が1オームだということが、この式によってすんなり理解できるはずです。

一般的には、オームの法則とは、〝電流は電圧に比例し、抵抗値に反比例する〟と覚えておくと便利で役に立つはずです。これを知っていると、どんな特典があるかというと、これから先の説明がグッと理解しやすくなるということですが……。

また、A/Dコンバーターの入力抵抗値はかなり大きく、数メグオームはあると思われるので、電気的にはほかのものにはほとんど影響を与えないと考えられます。そこで、この際、A/Dコンバーターの存在は無視して話を進めることにします。

電流の測定方法

オームの法則がわかると、電流の変化を電圧の変化に直してやるのは、じつにたやすいことです。図1のとおり、抵抗器1本で電流の変化は電圧の変化になってしまいます。

回路に流れる電流Ｉのすべては抵抗Ｒに流れると考えると、抵抗の両端には電圧ｖが発生します。これは、オームの法則で述べられていることそのままです。

抵抗Ｒの両端に発生する電圧ｖと、回路に流れる電流Ｉとの間で次のような式が成り立ちます。

$$I = v / R$$

つまり、A/Dコンバーターで測定された電圧値をＲで割った数値が、求める電流値となるわけです。

たとえば、抵抗器に1オームのものを用いれば、A/Dコンバーターの電圧範囲はマイナス2.048～プラス2.048ボルトまでなので、マイナス2.048～2.048アンペアまでの測定範囲を持った電流測定器として用いることができるわけです。ただし、ここで注意すべき点は、抵抗器に電流を流すと熱(厳密にはジュール熱といいます)が発生します。この熱であるＰ(ワット)は電圧と電流の積になるのです。これを式で表わすと

$$P = I \cdot E$$

これにオームの法則を利用してＩを消去してやると、

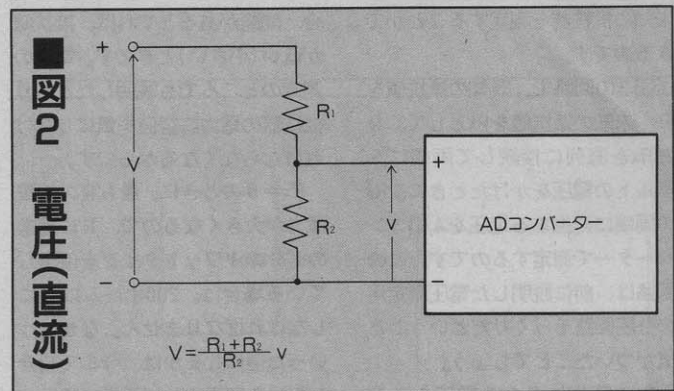
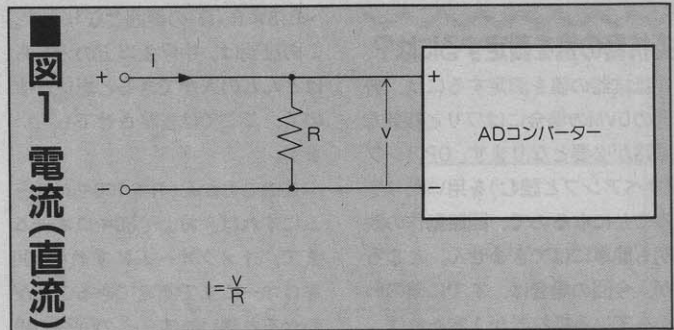
$$P = E^2 / R$$

となります。これは何を意味するかというと、電力は電圧の2乗に比例し、抵抗値に反比例するということです。つまり、この場合、ざっと計算しただけでも定格で5ワットクラスの抵抗器を使わなければ、いけないことになります。これを守らないで、通常の小型抵抗器(8分の1ワットとか4分の1ワットのもの)を使うと、1アンペアも流さないうちに発熱で燃えてしまうことになります。

せめて1アンペアまでも測定したい場合は、1オームの場合には余裕を見て2ワット級の抵抗器を用いるようにしましょう。なお、10オーム2分の1ワット(できれば誤差が少ない金属皮膜抵抗を用いる)の抵抗器を10本並列に接続すると、1オーム2ワットの抵抗器として用いることができます。このあたりの実証は簡単に計算することによってできるはずです。

なお、このように電流を測定する場合に用いる抵抗器を、分流器と呼びます。

電圧の測定方法

マイナス2.048～プラス2.048ボルトの測定範囲しかないA/Dコンバーターでは、一般的な使い方はできません。MSXコンピューター内部の主要電圧は、プラス5ボルトやプラス12ボルトですし、家庭の電源コンセントにはAC100ボルトがかかっています。

電源コンセントは例外として、せめて直流の20ボルトぐらいまでは測定したみたいものです。こういうときに登場するのが、抵抗器2本を用いたこの回路なのです。図2を見てください。

抵抗R_1とR_2は直列に接続されているので、流れる電流は等しくなります。そうすると、オームの法則によって、電圧は電流と抵抗値に比例するということなので、電圧は抵抗値の比に分圧されることになります。

こういったことから、この回路は分圧器とか、分圧装置と呼ばれたりします。

入力電圧ＶとR_2の両端、すなわちA/Dコンバーターが測定する電圧ｖとの関係は、次の式で表わすことができます。

$$V = \frac{R_1 + R_2}{R_2} \times v$$

Ｖが20ボルトのときに、ちょうど2.000ボルトとして測定できると、なんとなく具合が良いように思えますが、そのためには、R_1＝90キロオーム、R_2＝10キロオームが必要となります。

ところが、抵抗器の値は、Ｅ12系列とか、Ｅ24系列といった数列に基づいて作られているものが大半なので、こういう値は実際のところ入手しにくいのです。

でも、安心してください。LED表示器を直接駆動させるDVM(デジタルボルトメーター)と違い、A/Dコンバーターのデータは CPUで自由に加工できるのです。

ですから、この場合比較的好き勝手な値の抵抗器を用いることができます。R_1に100キロオーム、R_2に10キロオームを用いても、ｖの係数が10から11に変わるだけなのですから……。

抵抗器の比だけが測定範囲に影響を与えるのは言うまでもありませんが、実際に測定装置として用いるならば、R1とR_2の合計値(これが、電圧計としての入力抵抗値にほぼ等しくなる)はある程度大きくなるようにしてください。R_1とR_2の合計値は10キロオーム以上は欲しいところです。

抵抗器の値を測定するには?

抵抗器の値を測定するには、普通のDVMの場合にはワリと複雑な回路が必要となります。OPアンプ(オペアンプと読む)を用いたりすることになるので、回路動作の説明も簡単にはできません。ところが、今回の場合は、すでに値のわかっている抵抗器が1本あれば、未知の抵抗器を測定することができるのです。

図3の回路で、既知の抵抗値をR、未知の抵抗値をRxとして、RとRxを直列に接続して両端に5ボルトの電圧をかけたときに、Rxの両端に発生する電圧をA/Dコンバーターで測定するのです。この回路は、前に説明した電圧測定用の分圧回路そっくりだということ気がついたことでしょう。

Rxの両端にかかる電圧をvとすると、以下のような式が成り立ちます。

$$v = \frac{Rx}{Rx + R} \times 5$$

この式を式中で唯一の未知数のRxについて解くと

$$Rx = \frac{R \cdot v}{5 - v}$$

vは0〜2.048ボルトの範囲(抵抗値にマイナスはないため)になるので、Rxの測定範囲はおよそ0〜0.8×R(Ω)の範囲となります。この証明は、中学生以上の人ならほとんどの人ができると思いますので、ここでは省略させてもらいます。

このことから、Rを100キロオームにすれば、およそ80キロオームまで、1メグオームにすれば800キロオームまで測定できることがわかると思います。この回路の場合、問題があるとすれば、抵抗値が低い(小さい)ときです。電流の測定のところでも説明したとおり、抵抗器の電力許容値を気にしなければならなくなるからです。

Rx=0のときに、最もRの消費電力が大きくなるので、Rに通常の8分の1ワットタイプを使用している場合は、200オーム以上にしなければなりません。なぜこういった値になるかは、今まで紹介した式を利用すれば簡単に解けるはずです。

なお、基準としている5ボルト電圧はあまりアテにならないので、実際に用いる場合は、もっと信用できる基準電圧源を用意したり、もしくは値が正確な抵抗器を数本用意して、係数を補正して精度を上げるようにするといいでしょう。プログラム上だけでかなりの補正ができるので、製作したA/Dコンバーターの校正をいいかげんにやっていたとしても、実用上は問題にはならないはずです。

センサーを利用しよう!

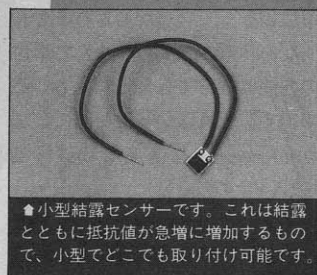
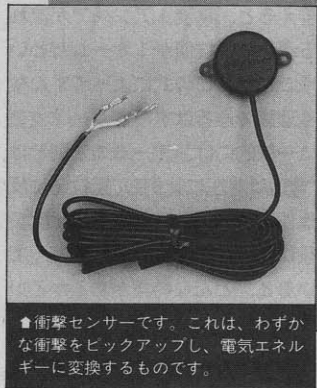
ここまでは、電気に関連ある基本的な事象を、A/Dコンバーターで扱える範囲の電圧に変換する方法を紹介しました。これらはこれらで、それなりに役に立つはずです。しかし、やはりフツーの人にとっては、もっと自然現象であるいろいろな変化状態が測定できないと、つまらないのではないでしょうか。私だってそうです。

世の中うまくできたもので、必要だと思われるものはちゃんと探せば市販されているものなのです。それが、各種のセンサーなのです。写真にもいろいろと写っているように、私がチョッと探しただけでも、温度センサー、圧力センサー、アルコールガスセンサー、湿度センサーなどがありました。各種センサーからは、電圧、電流、抵抗値などの変化として結果が出力されます。アナログ測定用のセンサーのほとんどは、ある一定の変化、つまり関数によって規則的に変化するようです。

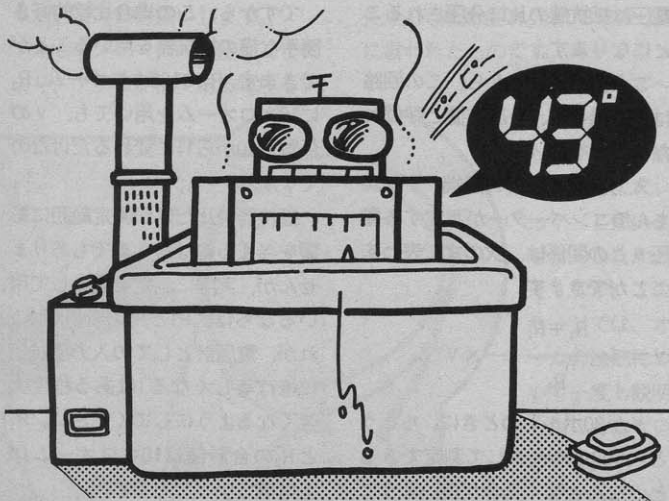
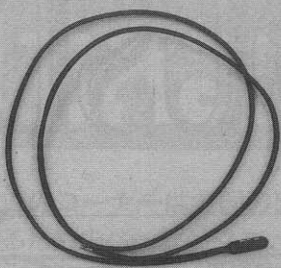
直線的な一次式の変化をするものもあれば、対数変化をするものなど、センサーの種類によってじつに様々です。通常は、A/Dコンバーターの前に、これらの変化を直線変化に直して、なおかつA/Dコンバーターの測定範囲に収めてやるための変換回路が必要になります。前にも述べているとおり、幸い、A/Dコンバーターに与えられる電圧変化が非直線的であっても、BASICプログラムの関数を利用して目的のデータを得ることができます。

温度センサーを使う

ここで、センサー応用例として、単なる抵抗変化型のものを紹介してもあまりおもしろくないので、電圧変化型の温度センサーを紹介してみることにします。

ここで取り上げる温度センサーは、セイコー電子工業から発売されているCMOS温度センサーICであるS-8100Bです。このICはマイナス8.0mV/K(絶対温度1度あたりの電圧変化量)温度係数を持つ出力電圧が得られる高精度の温度センサーです。外形は3本足が出ているだけで、フツーの小型トランジスタと見分けがつかないようなものです。外形図は図5のとおりです。

⬆小型結露センサーです。これは結露とともに抵抗値が急増に増加するもので、小型でどこでも取り付け可能です。

⬆衝撃センサーです。これは、わずかな衝撃をピックアップし、電気エネルギーに変換するものです。

温度測定範囲はマイナス40度〜100度となっていて、内部に温度センサー、ドライブ用OPアンプ、定電流回路が内蔵されているので、外付け部品なしでそのまま即使用できてしまいます。このセンサーの出力電圧Voutと温度Taの関係はグラフ1のとおりです。見てのとおりの一次曲線変化で、いわゆる〝y=ax+b〟という形で表わすことができます。

ここで、yをVout、xをTaとすると、$a \fallingdotseq -8.1 \times 10^{-3}$、$b \fallingdotseq 1.75$となります。ところが、実際にはICにはバラツキがあり、手元のデータシートによると、Taがマイナス20度のときに、Voutの最小値は1.884ボルト、最大値は1.932ボルトの範囲である、となっています。

⬆高感度サーミスターです。温度の変化によって回路のオン・オフを制御するなどの、応用が考えられます。

また、プラス80度のときにでも、最小値は1.071ボルト、最大値は1.119ボルトとなっています。これだけバラツキがあっては、やはり校正が必要となります。幸い、0度に近い温度と100度に近い温度は、誰にでも簡単に作り出すことができるので、これを元に補正を行ないます。

0度の環境に近いものとは、氷水です。また、100度の環境に近いものとは、沸騰しているお湯です。いうまでもないことかもしれませんが、お湯でヤケドしたり、氷水でシモヤケ(?)にならないように十分に注意して、校正を進めてください。

もともと、この温度センサーはDVM用として設計されて作られたもののようなので、うまい具合に電圧変化がA/Dコンバーターの電圧範囲にピッタリと適合していましたが、それ以外の場合は、やはり分圧のテクニックなどを駆使しないと使えないことがあります。また、今回は説明できませんでしたが、センサーによってはどうしてもOPアンプを使用しないと利用できないものもあります。そういった場合でも、センサー付属のデータシートなどをよく読めば、たいていは使えるはずです。

センサーをうまく活用すれば、いろいろなことの自動測定も簡単にできるでしょう。温度センサー、湿度センサー、大気圧センサーを使って(もちろん、A/Dコンバーターも3回路必要ですが)、気象予測装置を作る、なんてのもいいのではないでしょうか。残念ながら、私には気象学の知識がないので製作記事にはできませんが、そういった事項に詳しい方は、ぜひチャレンジしてみてください。どなたか作ってみたら、編集部あてにご一報を！　待ってます。

問題の解答です！

今回紹介したA/Dコンバーターを利用する場合は、変換速度が遅いので、BASICでプログラムを組んでもほとんど問題は生じないはずですが、どうしてもBASICじゃイヤだとか、さらなる応用を考える場合は、そのほかの言語を利用することになるでしょう。そういった場合にでも、関数演算が必要になってくるはずです。わざわざ複雑な関数ルーチンを作らなくても、MSX-BASICの演算ルーチンであるMath-Packを利用するといいと思います。これを使えば、わざわざ作るよりはずっと簡単に、浮動小数点演算や三角関数ルーチンを利用することができるのです。

この演算はBCDで行われるため、いわゆる丸め誤差が起きにくいので、学術計算などにも最適です。こういうノウハウまではとても私の技量と、このページ数では説明しきれないので、関連書籍をご覧ください。

アスキー刊のMSX2テクニカルハンドブックや、MSX2+データパックがこういうときには欠かせません。というところで、今月はここまで。

なお、写真や本文で紹介した各種センサーは、お近くの販売店でお求めください。入手不可能な場合は、通信販売などを利用するといいでしょう。CMOS温度センサーS-8100Bは200円(送料別)でした。詳しくは専門雑誌の広告などをご覧ください。

最後になりましたが、先ほど出した問題の解答です。日本人で唯一、その名前が単位に使われているのは、湯川秀樹博士です。原子物理学で用いられる長さの単位で"Y"、または"yukawa"と表わされています。1Yは10^{-13}センチメートルで、この単位は、イタリア人の物理学者の名を取ってつけられた単位"フェルミ"と同じものとなっています。

次回は、かなり大規模な製作を予定しています。お楽しみに。

■図3　抵抗測定

■図4　温度センサー

■グラフ1　S8100の電気特性

■図5　S8100のピン配置

PROGRAM HOUSE
プログラムハウス

Danteの締切だ!

Danteが発売されてからずいぶん時間がたったので、ここらへんで一発作品を募集してみようか、ということになったのだ。作りかけのキミは急いで完成させろ！

そんなわけで、Danteの作品を募集します。期日は12月末日まで。12月末日までの消印があるものを審査の対象にしますので注意してください。そして優秀な作品を数本TAKERUで発売する予定です。住所、氏名、年齢、電話番号などと、作品のあらすじや解法などを記したものを同封して送ってきてください。お待ちしています。

それから、今月のMSXディスク通信には、要望の多かったオープニングとエンディングの曲番を変えることができる、超簡単な拡張キットを入れておいたので、興味のある人は買ってください。本当は、MuSICAに対応したDanteを発売すればいいんだろうけど、なかなかそうもいかないのだ。今回はこれで勘弁してちょーだい。

今までに送られてきた作品

いちおう、今までに送られてきた作品の一部を、ここで紹介しよう。ざーっと遊んでみたんだけど、けっこうグラフィックに苦労しているみたいだ。床なのか屋根なのか区別がつきにくい絵なんかだと、遊んでて、ちとツライ。シナリオなどが完成している人は、もう一度グラフィックに手を加えてみてくれ。

THIEF/加賀谷快弘

これはおもしろかったぞ！　何より親切なストーリー展開が光る。ただ、後半がダレ気味なのが気になるな。

ZELKOVE/沼田晴子

最初のうちは学園もののストーリーだが、話の途中で180度転回する、ちょっと変わったシナリオなのだ。

SALAS I/佐藤敏行

なんとも壮大なシナリオ。3部構成のうちのひとつなのだそうだ。早く続きを見てみたいぞ。

ゴブリンハンター"B"/鯉住藤太

いわゆるパロディーものだな。しかも、ストーリーを無理なくRPG化できているので遊びやすいのだ。

Warcuss Story/須川康尚

この作品はグラフィックが猛烈にうまい。うまいんだけど、ちょっとマップが広すぎる気もする。

ベーシック BASICの神様

このコーナーは全国のBASICプログラマーを応援するためのページ。マニュアルや専門書を読んだだけではイマイチわかりづらいことを、懇切丁寧に説明するのがお役目だ。今月は論理演算の活用法をガイドするぞ。

今月のお題目 ロジカルオペレーション

先月号での2進数の話に続いて、今月は〝ロジカルオペレーション〟なるものを解説する。なんだか小難しそうな言葉だが、日本語に訳すと〝論理演算〟である。そう、先月号で出てきたANDとかXORとか、そのたぐいの話だ。

今月は、グラフィック処理命令におけるロジカルオペレーションの設定方法を伝授する。利用価値がとても高い機能なので、ぜひとも覚えておいてほしい。

2進数で負の数を表わすと

本題のロジカルオペレーションの話に入る前に、まずは2進数の話の続きから始めることにする。

BASICの整数型変数は2バイト、つまり16ビット(16ケタの2進数)で処理されていて、扱える数値は-32768から32767までである。と、ここで問題をひとつ。16ケタの2進数で、どうやって負の数を表わすのだろうか？　試しに、

PRINT BIN$(-1)

とやってみると……、あらららら、〝1111111111111111〟。1がズラズラと16個も並んでしまった。ほんとにこれが負の2進数なの？

2進数の世界における負の数の概念を正しく説明するためには、〝2の補数〟というややこしい話を持ち出す必要がある。でも、ここではそんなカタい話は抜きにして、もっと簡単な2進数の負の数の表わしかたを教えよう。

16ビットの範囲で2進数の負の数を表わす場合、2の16乗(2進数に直すと〝10000000000000000〟)から、負の数にしたい数を引いてやるだけで求めることができる。たとえば、−1を2進数に直したい場合は、2の16乗マイナス1を2進数で計算すればいいわけだ。これを実際に計算してみると、答えは〝1111111111111111〟。ほーら、さっきBIN$を使って調べたときと同じ結果になったでしょ。これで、とりあえず負の数を2進数で表わせるようになったはずだ。

さて、リスト1は論理演算のテストをするプログラムだ。適当な数値をふたつ入力すると、そのふたつの数値に対して論理演算を行ない、2進数と10進数で答えを表示してくれる。負の数も交えて、性質を完全につかんでおこう。

表1

ロジカルオペレーション	機　能
PSET(省略値), TPESET	〝指定色〟で描く
PRESET　　　,TPRESET	〝NOT(指定色)〟で描く
XOR　　　　,TXOR	〝(背景色)XOR(指定色)〟で描く
OR　　　　,TOR	〝(背景色)OR(指定色)〟で描く
AND　　　　,TAND	〝(背景色)AND(指定色)〟で描く

リスト1

```
100 SCREEN 0
110 DEFINT A,B,S
120 INPUT "A=";A
130 INPUT "B=";B
140 LG$ = "AND)":S = A
AND B:GOSUB 200
150 LG$ = " OR)":S = A
OR B:GOSUB 200
160 LG$ = "XOR)":S = A
XOR B:GOSUB 200
170 PRINT "NOT)";RIGHT$
("        "+STR$(A),8);S
PC(5);RIGHT$("000000000
000000"+BIN$(A),16);"B"
180 PRINT "  =)";RIGHT$
("        "+STR$(NOT A),
8);SPC(5);RIGHT$("00000
0000000000"+BIN$(NOT A)
,16);"B"
190 END
200 PRINT "    ";RIGHT$
("        "+STR$(A),8);S
PC(5);RIGHT$("000000000
000000"+BIN$(A),16);"B"
210 PRINT LG$;RIGHT$("
        "+STR$(B),8);SPC(
5);RIGHT$("000000000000
000"+BIN$(B),16);"B"
220 PRINT "  =)";RIGHT$
("        "+STR$(S),8);S
PC(5);RIGHT$("000000000
000000"+BIN$(S),16);"B"
230 PRINT
240 RETURN
```

リスト2

```
100 SCREEN 1
110 INPUT "ﾓｼﾞ ﾉ ｲﾛ ﾊ "
;FC
120 INPUT "ﾊｲｹｲ ﾉ ｲﾛ ﾊ
";BC
130 SCREEN 5:COLOR FC,B
C:CLS
140 OPEN "grp:" AS #1
150 PRESET(0,0)
160 FOR I=0 TO 255
170 PRINT #1,CHR$(I);
180 NEXT I
190 FOR I = 0 TO 15
200       IF STRIG(0) =
0 THEN 200
210       PSET(0,64)
220       PRINT #1,"ﾓｼﾞ
";FC;" XOR";I;" = ";FC
 XOR I
230       PSET(0,72)
240       PRINT #1,"ﾊｲｹｲ
";BC;" XOR";I;" = ";BC
 XOR I
250       LINE (0,0)-(25
5,63),I,BF,XOR
260       IF STRIG(0) <>
 0 THEN 260
270       LINE (0,64)-(2
55,79),BC,BF
280       LINE (0,0)-(25
5,63),I,BF,XOR
290 NEXT I
300 END
```

いよいよロジカルオペレーション

LINEやPSET、COPYなどの命令には、ロジカルオペレーション機能がついている。これは、命令で指定した色と背景の色との間で論理演算を行ない、その結果出てきた色を表示させる機能なのだ。表1にロジカルオペレーションの種類と機能についてまとめておいた。ちなみに、ロジカルオペレーションの最初に〝T〟をつけると、指定した色が透明色のときは表示されないようになる。

リスト2は、ロジカルオペレーションの応用プログラム。文字と背景の色を入力すると、つぎつぎと画面の色が変わっていくのだ。このプログラムでは、論理演算にXORを使っている。XORのいいところは、一度ある値で演算して画面の色を変えたあとにもう一度同じ値で演算させると、画面がもとの色に戻ってくれることだ。文字の反転などに使うと便利だぞ。

質問や意見を待っているぞ!

BASICに関する質問があったら、遠慮せずに右記の住所まではがきを送ってくれ。できるかぎり誌上でお答えするぞ。それから、このコーナーで取り上げてほしいテーマも募集している。キミたちの率直な意見を聞かせてほしい。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
BASICの神様係

マシン語を使ったコンテストなので、そんなにたくさんの応募はないだろうと思っていたんだけど、意外なことにけっこうな数が送られてきた。あらためて、MSXユーザーのレベルの高さを思い知らされたのだ。

たくさんの応募に感謝、感謝

前回の題材はVRAMのページ3に文字フォントを置いておき、それをページ0に表示するルーチンだった。AからZまでの文字を画面一杯に何秒で書けるかタイムを競うもので、結果は下のとおり。最速プログラムは右に掲載してあるリスト(作ったのは水島クン)だ。

計測は厳密を期するためにMSXを2台を使った。ひとつは実行用、もうひとつは計測用に使った。詳しくは右のページを参考にしてほしい。測定誤差はだいたい0.05秒なので下の計測結果は信頼できるものだろう。

なぜ2台のMSXを使うかというと、今回のプログラムは〝DI〞(割り込み禁止)と〝EI〞(割り込み許可)を必ず使うことになる。BASICで用意されているTIME関数は、割り込みルーチンの中で、TIME変数の中に入っている値をカウントアップしているので、割り込み禁止されると正確な値が望めないのだ。そういうわけで、MSXを2台使って計測したのだ。

いろいろな応募プログラムがあって、見ててておもしろかったんだけど、いくつか反則ワザと思われるものがあったので注意しておこう。ほんとはプログラムを募集する際に、注意事項として書いておけば良かったな。

まず、スプライトの表示をオフ

こいつが計測結果だよ〜ん

	氏　　名		タイム
1位	京都府京都市	水島久幸	7秒15
2位	山形県酒田市	後藤晃	7秒26
3位	兵庫県宝塚市	尾塚悪造	7秒56
4位	石川県河北郡	織田哲男	7秒60
5位	千葉県習志野市	原田栄次郎	7秒75
5位	青森県弘前市	井上雄巳	7秒75
7位	北海道北見市	澤直之	7秒78
7位	神奈川県三浦市	宮下勝	7秒78
9位	埼玉県南埼玉郡	小笠原大輔	7秒81
9位	福岡県粕屋郡	澄川太志	7秒81

1位に輝いたプログラムだぜ

```
;--------------------------------------
;
;        ﾍﾟｰｼﾞØ  ﾓｼﾞ  ﾋｮｳｼﾞ
;         ﾔｸ  7.Ø67  ﾋﾞｮｳ
;         ﾐｽﾞｼﾏ  ﾋｻﾕｷ  ｾｲｻｸ
;        A=ascii  cord  Ø-255
;        D=y(dot)   Ø-2Ø4
;        E=x(dot)   Ø-248
;        ﾚｼﾞｽﾀﾊ  ｽﾍﾞﾃﾎｿﾞﾝｽﾙ
;
MOJI:   PUSH AF
        PUSH BC
        PUSH HL
        LD H,A
        RRCA
        RRCA
        AND 38H
        LD L,A
        LD A,H
        ADD A,A
        ADD A,A
        ADD A,A
        LD H,A
        PUSH HL
        PUSH DE
        LD BC,(ØØØ6H)
        LD DE,Ø28FH
        INC B
        INC C
        LD L,C
        LD C,B
        DI
        OUT (C),D
        OUT (C),E        R#15に2を書く
        LD DE,2Ø91H
        OUT (C),D
        OUT (C),E        R#17に32を書く
        INC C
        INC C
        LD H,C           H(C)……PORT#3
        LD C,L
        LD B,Ø3H
        LD L,Ø1H
        POP DE
LOOP:   IN A,(C)
        AND L
        JR NZ,LOOP
        LD C,H
        POP HL
        OUT (C),H
        OUT (C),A
        OUT (C),L        ソースX、Y
        OUT (C),B
        OUT (C),E
        OUT (C),A
        OUT (C),D        転送先X、Y
        OUT (C),A
        LD HL,Ø8DØH
        OUT (C),H
        OUT (C),A        NX、NY
        OUT (C),H
        OUT (C),A
        OUT (C),A        CCR
        OUT (C),A        ARG
        OUT (C),L        CMR
        DEC C
        DEC C
        OUT (C),A
        LD A,8FH         R#15を0にする
        OUT (C),A
        EI
        POP HL
        POP BC
        POP AF
        RET

        END
```

にしているプログラムは、審査の対象からはハズしておいた。これをやるだけで全然タイムが違ってくるし、あまり汎用性があるとは言えないから。

それから、文字を1列表示したあと、それをコピーして画面いっぱいにするのもダメ。やっぱりひとつひとつ表示してちょーだい。

そして一番多かったのが、メインROMの6番地と7番地関係の反則ワザだ。6番地が読み込み用のポートアドレス、7番地が書き込み用のポートアドレスなんだけど、これがふたつとも同じ値であることを期待して作ってあるプログラムや、6、7番地の内容を読まずにデータを読み書きしているプログラムは、残念だけどボツにしておいた。

6、7番地の値を読まないのは論外だけど、同じ値を期待して作った人は悔しい思いをしているかもしれない。まあ、今のMSXすべて(turbo Rを含めて)が同じ値なので間違いなく動くんだけど、将来の拡張のためにそれぞれの値を読んでから使うよう、仕様で決められているんだからそれに従ったほうが賢明だ。

では、最速プログラムの説明をしよう。このプログラムが速い一番の原因は、ウエート部分より前に、レジスタ17に32を書いていること。なぜこれで速くなるのかを説明しておこう。

VDPの仕事を時間で区切ると、命令待ち、コマンドの実行(転送作業をしている時間)、終了、命令待ち、コマンドの実行、の繰り返しだ。コマンドの実行時間は変えることができないので、終了から命令待ちの時間を削ると速くなるのだ。普通のプログラムでは、このときCPUはウエート、レジスタ17に32を書く、転送データのポートへの出力、コマンド実行の命令を出す、の仕事をこなしている。

最速プログラムでは、このレジスタ17に32を書く、の部分をウエートの前に置いているわけ。つまりVDPがコマンドを実行している間にやってしまうわけだから、その分、VDPが命令を待つ時間が短くなるのだ。わかる? とにかくVDPが仕事をしている間にできることはすべてやってしまう、これが速さの秘訣、というわけだ。

ただ、最速プログラムは割り込み禁止している時間が長すぎる。実際のゲームで使うと音楽の演奏などに支障が出るかもしれないな。やっぱりウエートの直前と、直後(レジスタ15を0にしてから!)に〝DI〞、〝EI〞をするべきかも。あまり速くはないけどね。

計測システムを紹介

タイムを厳密に測るためには、ちょっと工夫が必要だ。ほんとはRS-232Cを使ってやりたかったんだけど、RS-232Cが無かったので、代わりにMIDIサウルスの通信モード('90年9月号を参照)を使ってみた。

MSXを横に2台並べて、それぞれにMIDIサウルスを差す。MIDIケーブルでつないでオーケーだ。プログラムを実行する前後に、2回信号を出すようにプログラムを作ってその間隔をMSXで測るわけ。これなら正確だ。

反則ワザなんだけど……

この反則ワザはなかなかいいのであえて取り上げてみた。

文字を表示するときに、普通は文字パターン8ドット×8ドットを転送するんだけど、これは横6ドット、縦7ドットを転送している。これだけでタイムが1秒ほど短くなる。場合によっては(かなり限られた条件だけど)使えるかも。

今回の文字表示ルーチンは、文字パターンの代わりにマップパターンをVRAMのページ3に置いておけば、そのままマップ表示ルーチンになる。こういう場合はもちろん使えないワザだけどね。

```
      ,D  ;  DY
OUT  (C),A  ;  DP

LD L,6  ;  NX
LD H,7  ;  NY

OUT  (C),L  ;  NX
OUT  (C)
```

総評 VDPを酷使しよう!

これ以上速くならない?

今回のアルゴリズムコンテスト、どうだったでしょうか? VRAMのある場所からある場所にパターンを転送する、というのはVDPを扱う上で基本中の基本。逆にこれがすべて、とも言える。これさえマスターすれば、かなり自由にVDPを使いこなせるようになるハズだ。とにかく〝VDPを酷使する〞、これをいつも念頭に置いてプログラムするといいだろうな。

ただ、今回の最速プログラムより速いものって、作れるんだろうか? 当りた前だけど、ウエートの部分にもいくらか時間がかかることはわかるよね? その、ウエートにかかる時間と、VDPがコマンドを終了する時間のタイミング次第で、若干のタイムのズレがあることは確かなんだけどね。

以下の点に注意してくれ

■**VDPのレジスタ15番を必ず0にしておくこと**

ステータスレジスタを参照したあとは、必ずレジスタ15を0に戻すこと。正確には0以外のときは割り込みがかからないようにし、0に戻してから〝EI〞するのだ。

```
XOR A  ;  A=Ø
OUT  (C),A
LD B,8ØH+15
OUT  (C),B
```

■**ポートアドレスはきちんと6番地・7番地の値を読め**

これは多かった。6番地と7番地の内容が同じものだと期待してプログラムしているものがほとんどだ。

MSXは互換性を大切にしているマシンだ。将来VDPに関してどんな拡張があるかわからないので、こういう約束ごとはきちんと守って、プログラムするように心がけてほしいのだ。

■**スプライトオフをして実行速度を上げるのは反則**

そうなんです。スプライトの表示を禁止すると、VDPコマンドが少しだけ速くなるんですね。でも、この技はヒキョーです。今回のコンテストは、純粋にアルゴリズムのスピードを競うものだったわけだから、こういうハードウェアの環境を変更してスピードを上げても何の意味もないでしょう。

■**空ループでタイミングを取るのも反則ワザだ**

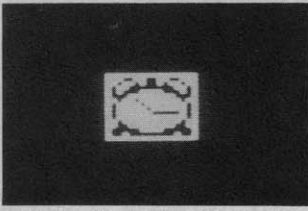
VDPがコマンドを受け付けるまでCPUを待たせるウエートの部分で、ステータスレジスタを読まずに、でたらめな命令を入れてタイミングを取る、というものなんだけど、あまり感心しない。

だって、そのプログラムはZ80で動いてもR800では動かないわけでしょ? やっぱりダメですよ。

出題 今回はスプライト表示なのだ!

アルゴリズムコンテスト2回目はSCREEN 5のモードでスプライト表示をやってみよう。

VRAM上にあるスプライトパターンとスプライトカラーテーブルの大きさは、ゲーム(とくにシューティング)を作るときにとてもじゃないけどたりない。

そこで、メインRAM上にスプライトのパターンと色のデータを用意しておき、表示するものだけをVRAMに転送する、という方法を取ることが多いのだ。今回のものがまさにそれだ。

☗今回もスピードで勝負だ! 1ステートの無駄も見逃すんじゃなーい!

計測プログラムのリストを見てくれ。〝SPRDAT:〞以降にパターンと色のデータが置いてあり、そのアドレスをHLレジスタに格納する。そしてX座標をCレジスタ、Y座標をBレジスタ、プレーン番号(スプライト面番号のことだ)をDレジスタにいれてスプライトを表示させるようになっている。

今回もこのプログラムを実行し終えるまでの時間を審査の対象にする。右に掲載したサンプルプログラムでは11秒という結果が出た。例によってVDPにアドレスを設定するBIOS(0171H)を使っているので、ここを中心に改良してみよう。

ちなみに、サンプルプログラムの途中に〝NOP〞の命令がふたつ入っているんだけど、これはタイミングを取るためのもの。こうしないとポート出力が速すぎて、正確なデータが送れないみたいなのだ。

計測プログラム

```
;        ｹｲｿｸ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ

TEST:    LD HL,ØF3EØH      ;size 16*16
         LD A,(HL)
         OR ØØØØØØ1ØB
         LD (HL),A
         LD A,5            ;screen 5
         CALL ØØ5FH        ; call CHGMOD
         ;
         LD B,-1           ;y=-1
         LD C,Ø            ;x=Ø
         LD D,3            ;D=ﾌﾟﾚｰﾝ 3
         LD HL,SPRDAT
TEST1:   CALL SPRPUT
         INC C             ;x=x+1
         JR NZ,TEST1
         LD A,B            ;y=y+4
         ADD A,4
         LD B,A
         CP 195
         JR NZ,TEST1
         RET

;        sprite data

SPRDAT:
    DB 255,23Ø,218,176,163,143,219,189
    DB 19Ø,191,191,223,2Ø7,131,144,255
    DB 255,1Ø3, 91, 13,197,241,251,253
    DB 253,  5,253,251,243,193,  9,255
    DB  15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15
    DB  15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15
```

サンプルプログラム

```
;-----------------------------------------------
;
;ｴﾝﾄﾘｰ
;          HL = ｽﾌﾟﾗｲﾄﾃﾞｰﾀ ｶｸﾉｳ ｱﾄﾞﾚｽ
;           B = y ﾄﾞｯﾄ (-1 ｶﾗ)
;           C = X ﾄﾞｯﾄ ( Ø ｶﾗ)
;           D = ﾌﾟﾚｰﾝ ﾊﾞﾝｺﾞｳ (Ø ｶﾗ 31)
;
;          ﾚｼﾞｽﾀｰ ﾊ ｽﾍﾞﾃ ﾎｿﾞﾝ ｽﾙ ｺﾄ
;
SPRPUT:  PUSH AF
         PUSH BC
         PUSH DE
         PUSH HL
         ;
         PUSH HL           ;ｱﾄﾘﾋﾞｭｰﾄﾃｰﾌﾞﾙ
         LD L,D
         SLA L
         SLA L
         LD H,76H
         LD E,C
         CALL Ø171H        ;call NSTWRT
         LD A,(ØØØ7H)
         LD C,A
         OUT (C),B         ; set [y]
         NOP
         OUT (C),E         ; set [x]
         NOP
         OUT (C),L         ; set [pattern]
         POP HL
         ;
         PUSH HL           ;ｼﾞｪﾈﾚｰﾀｰﾃｰﾌﾞﾙ
         LD H,Ø
         LD L,D
         ADD HL,HL
         ADD HL,HL
         ADD HL,HL
         ADD HL,HL
         ADD HL,HL
         LD BC,78ØØH
         ADD HL,BC
         CALL Ø171H        ;call NSTWRT
         LD A,(ØØØ7H)
         LD C,A
         POP HL
         LD B,32
         OTIR
         ;
         PUSH HL           ;ｶﾗｰﾃｰﾌﾞｰﾙ
         LD H,Ø
         LD L,D
         ADD HL,HL
         ADD HL,HL
         ADD HL,HL
         ADD HL,HL
         LD BC,74ØØH
         ADD HL,BC
         CALL Ø171H        ;call NSTWRT
         LD A,(ØØØ7H)
         LD C,A
         POP HL
         LD B,16
         OTIR
         ;
         POP HL
         POP DE
         POP BC
         POP AF
         RET
```

ソフトウェアコンテスト
Software Contest

turbo Rはもう使ってみた？　基本的に速くなっただけなんだけど、プログラムをする上では猛烈に使いやすくなっているマシンなのだ。一度、turbo Rを使うと、今までのMSXには触りたくなくなるほどなのだ。

第３席入選作品　賞金10万円

FANTASIA

大阪府/西原清裕　MSX32K以上

今月３席に入選したのは西原クンのRPG、『FANTASIA』だ。

操作方法から説明しておこう。カーソルキーまたはジョイスティックで主人公を移動、スペースキーを押すとキャンプモードに入る。基本的にスペースキーで決定、リターンキーでキャンセルなので、覚えておこう。

キャンプモードでのコマンドは強さ、魔法、道具、セーブの４つ。セーブデータは、ゲームディスクにそのまま書き込むので、あらかじめライトプロテクトを書き込み化の状態にしておいてほしい。それと、セーブは１ヵ所しかできないので気をつけよう。

強さを選ぶと主人公の状態を見ることができるが、RPGでおなじみのHPやMPのほかに、〝CON〟という見なれないものがある。これはコンセントレーション（集中力）のパラメーターで、夜、寝ないで歩き続けるとだんだん下がってくる。戦闘での命中率が格段に下がってしまうので、夜はきちんと寝る習慣をつけることだ。

⬆MSX１だから画面はちょっと地味かもしれない。しょーがないね。

■アイテムはこんな感じ

名前	効果	名前	効果
氷の雫	水を凍らせる	光の腕輪	神器のひとつ
薬	HP、MPが回復	石の靴	熱砂の上を歩ける
鍵	山の扉を開く	精霊マント	崖から飛び下りる
魔法の杖	結界を作る	ペンダント	魔物を寄せ付けない
炎のコイン	氷の魔法に強くなる	ダイヤ指輪	ルゥの母親の形見
水のコイン	炎の魔法に強くなる	羽根	光の神に会える
土のコイン	毒の魔法に強くなる	薬草	加工しないと使えない

魔法一覧

FIRE	炎の魔法。敵にダメージを与える。
STOP	敵の動きを止める。移動時には使えない。
ICE	氷の魔法。敵にダメージを与える。
HEAL	HPを最大まで回復する。いつでも使える。
RETURN	村まで戻る。戦闘時は使えない。
SPELL	敵の魔法を封じる。移動時は使えない。
POISON	毒の魔法。敵にダメージを与える。

とにかくオーソドックスなRPGなので安心して遊べると思う。今月のMSXディスク通信に入っているので遊んでみてちょーだい。

■アドバイスだ

そらまめ

この作品を評価した一番大きな要因は操作性の良さだ。簡潔にまとめられたコマンドや、ディスクアクセスの速さ、なかなかのもんだと思う。

逆に問題なのが、マップの大きさと戦闘だ。とにかくマップが広すぎるし、戦闘もいまひとつ単調なのは認めなくちゃいけないだろう。あ、それから[CTRL]キーを押しながらたち上げないといけないのも気になる。メインRAM32K以上なので無理もないか。

グランプリ賞金50万円
ソフトウェアコンテスト応募要項

〝MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト〟では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円。そして第２席、第３席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められた作品に対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞（100万円）を贈り、表彰いたします（該当作なしの場合もあります）。

●募集部門
①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件
雑誌などに未発表のオリジナル作品で、（株）アスキーの要請によりMSXマガジン誌上で掲載できるもの、およびパッケージ販売、またはTAKERUで販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は、（株）アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部、又は一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア（フロッピーディスク、カセットテープなど）を記したもの。
②MSX、MSX2、MSX2＋、turbo Rの別。必要RAM、VRAMの表示。実行方法、遊び方を記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号（連絡先）、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名）を明記したもの（住所、氏名には必ずフリガナをつけてください）。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウェア・コンテスト係

ショートプログラム・ハウス

最近、掲載作品のリストが長すぎる！　というお手紙がいくつか届いたので、今月は反省して、やや短めの作品を2本紹介することにした。もちろん、作品の質は少しも落ちていないから、安心して打ち込んでほしい。

第２席入選作品　賞金５万円

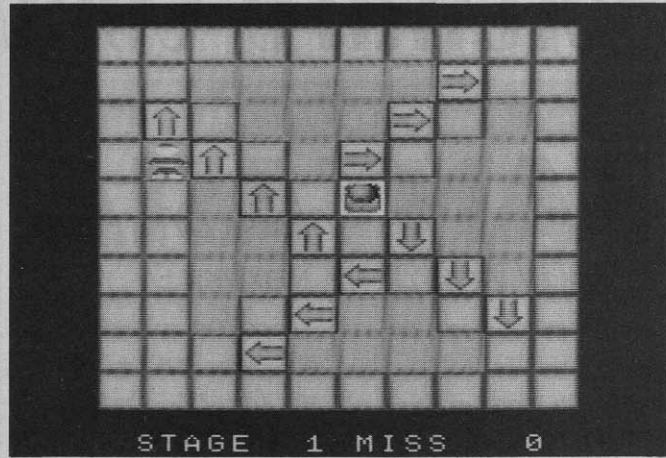
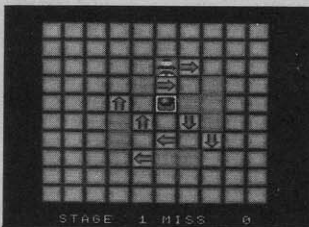
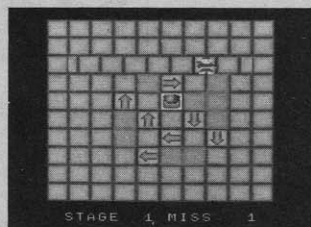
DURL

東京都/山田英征

MSX2　VRAM64K
リストは138ページに掲載

パズルゲーム作りで大切なのは、斬新なアイデアだけではない。むしろ、破綻をきたさないように、矛盾のないルール設定をするほうが重要だし、難しいことなのだ。投稿作品の中には、まだまだそのへんのツメが甘いものが多いんだよね。で、よくできた作品の一例がこれ。リストの長さも手ごろだし、ぜひ打ち込んでみてほしい。

タイトル画面でスペースキーを押すとゲームスタート。カーソルキーまたはジョイスティックで猿みたいなキャラクターを上下左右に操作して、黄色いワクで囲まれた水晶玉があるところまで誘導することが目的だ。

一度歩いたあとには、赤いブロックができる。クリアーするためには、水晶玉にたどりつくまでに、画面じゅうに赤いブロックを敷きつめなければならない。また、矢印のマークのプレートに乗ると、その列にあるプレートが矢印の方向に１個ずつシフトするようになっている。スペースキーを押すとステージの最初からやり直すことができるぞ。

⬆矢印のプレートの上に乗ると……。

⬆その列にあるプレートがグリッと動く。

編集部からのアドバイス

バランスに注意せよ

これはいい。非常にいい。よくこのコーナーに送られてくるゲームはルール設定に問題があるものが多く、ゲームの魅力が十分に伝わってこないんだよね。しかし、このゲームは設定に無理がないので、純粋に謎解きを楽しめるのがよかった。

ただ、ひとつだけ気になったのは、序盤から難しい面が多すぎることかな。大切なのは、プレーヤーが最終面まで解きたくなる意欲を持たせるようなバランスにすることだよ。

変数表

変数	内容
A1$, A2$, B1$	音楽演奏用
B1	プレートの数
B2	消したプレートの数
C1	スクロールの方向
CX,CY,CM	キャラクターのコピー先の座標
MQ,MW	スプライトの移動方向
MS	ミスした回数
P%(n)	キャラクター表示用
S	キー入力用
SM	ステージ数
X, Y	スプライトの座標
M$	ステージのデータ
SP$	スプライト定義用
C1$, C2$	スプライト色設定

行番号表

行番号	内容
10〜110	初期設定
120〜190	ステージの作成
200〜360	メインルーチン
370〜380	足元のプレートを調べる
390	通過したところに赤いプレートを置く処理
400〜420	効果音の処理
430〜470	キャラクターの移動
480〜500	プレートのスクロール
510〜540	ミスしたときの処理
550〜570	ステージクリアーの処理
580〜660	エンディングの処理
670〜1020	キャラクターデータ
1030〜1130	ステージデータ
1140〜1160	メッセージデータ

第3席入選作品 賞金3万円

RUSH

京都府/清水和成 MSX2 VRAM64K 要MSXベーしっ君
リストは140ページに掲載

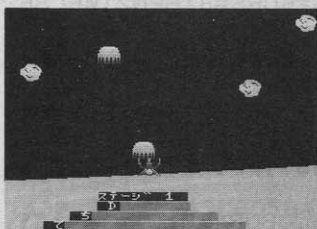
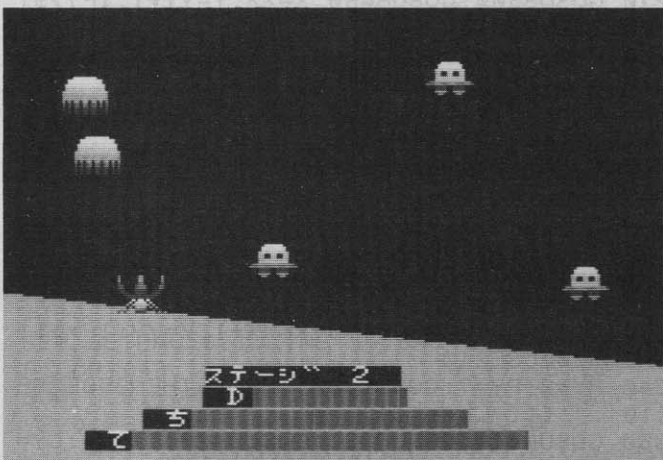
地球を襲う侵略者を倒せ！ というノリのゲームは腐るほどある。迫りくる敵機をガンガン撃ち落とす、というのもよくあるパターン。でも、このヘンな操作感覚だけは、ちょっとほかでは味わえそうにない、そんなゲームだ。

⬆なかなか思った方向に動いてくれない。

このゲームを実行するためには、MSXベーしっ君が必要。操作は、キーボード、ジョイスティックの両方に対応している。

ふつうのシューティングゲームとは違って、このゲームでは自機を直接コントロールすることはできない。どうやって操作するのかというと、地面を強引に傾かせて、その方向に自機をすべらせるのである。ううむ、パワフル。

空から降ってくる敵を、地面にぶつからないうちに撃ち落とすのが目的。カーソルキーまたはジョイスティックで地面を左右に傾かせて、スペースキーまたはトリガーAでミサイルを発射する。敵機を一定の数だけ撃ち落としたらステージクリアーだ。ステージは4つ用意されているぞ。

変数表

変数	内容
W	ステージ数
S	キー入力用
Y	地面のY座
F	敵のダメージ
D	自機のダメージ
E	地球のダメージ
U	自機の横方向の移動量
J	自機のY座標
Z(n)	弾が発射されているかどうかの判定用
M(n),N(n)	弾の座標
V(n),Y(n)	敵の座標
R(n)	敵の移動量
SA,SB,SC,SD	効果音の出力用

行番号表

行番号	内容
10〜140	タイトルの表示
150〜290	初期設定
300〜330	地面の処理
340〜390	自機の処理
400〜460	弾の処理
470〜520	敵の処理
530〜570	命中判定
580〜620	敵を撃墜したときの処理
630〜650	自機のダメージ処理
660〜680	地球のダメージ処理
690〜710	地面の傾きの処理
720〜730	スプライトの表示
740〜750	効果音の処理
760〜900	各種データ
910〜940	エンディング処理

⬆だんだん敵の攻撃も厳しくなってくる。

編集部からのアドバイス

もっとシンプルに

林ロロオ

地面を傾かせて自機を操作する、というのはとてもおもしろいアイデアだ。もっとも、それを除いてしまえばたんなるシューティングゲームなんだけどね。ただ、こういうゲームの場合、操作感覚がいかにリアルであるか、というのが重要。その点、このゲームは慣性がややきつすぎるような気がする。それに、シューティングゲームにするよりも、もっとシンプルに、ただ降ってくるものを受け止めるようにしたほうがよかったかもね。

あと一歩で入選！の作品たち

KANDHI(カンジー)

青森県/五十嵐幸雄

画面上に散らばった漢字の中から、同じ読みの字をふたつひと組で取っていくゲーム。アイデアは悪くないんだけど、肝腎の判定ルーチンが問題。JISコードを判定に使うのはよくない。ほかに方法がないのはわかるけど、これでは穴が多すぎるのだ。そんなわけで、今月は残念賞です。

かいじゅうをたおそう

京都府/さざんた

パズル好きな少女が怪獣の作ったパズルを解いていくゲーム。数字が書かれたパネルの上を、続けて同じパネルの上に乗らないようにして歩いていくんだけど、それだけではイマイチ、ゲーム性が弱く、惰性でクリアーできてしまう。また、細かい操作性も、ちょっと不親切だったかな。

作品募集中でーす!!

今月もみなさんの作品を大募集します。このところゲームの投稿ばかりが目立ちますが、ゲーム以外の作品も歓迎しています。どんなジャンルのものでもかまいません。おもしろいアイデアの作品ができたら、どしどし編集部まで応募してくださいね。

採用者には、作品の出来映えに応じて第1席が10万円、以下第2席には5万円、第3席に3万円、佳作には1万円の賞金をお支払いいたします。

できあがった作品は必ずディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表や行番号表など、プログラムの内容に関する資料を添えて編集部までお送りください。

なお、盗作や他誌との二重投稿は絶対におやめください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

ショートプログラム・ハウス

リストページ

PROGRAM 1 DURL

操作方法は136ページに掲載

```
10 ' [ [ [ D U R L ] ] ]       BY HIDEYUKI
 YAMADA
20 ' {{{ ｼｮｷｾｯﾃｲ }}}
30 CLEAR300:SCREEN 5,2:COLOR 15,1,1:CLS:
DEFINT A-Z:DIM P%(65):SM=1:MS=0
40 OPEN"GRP:"AS#1:DEFFNPO(XX,YY)=POINT(X
X*16,YY*16)
50 FORI=0TO31:D=VAL("&H"+MID$("000000004
1072107070007025101070362026402400371070
104650227037707",I*2+1,2)):VPOKE&H7680+I
,D:NEXT:COLOR=RESTORE
60 FORI=0TO31:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$
("0307070D07031F3F6F4F070F1F061E00C0E0E0
B0E0C0F8FCF6F2E0F0F8607800",I*2+1,2))):N
EXTI:SPRITE$(0)=SP$
70 C1$=CHR$(10):C2$=CHR$(11):COLORSPRITE
$(0)=C1$+C1$+C2$+C2$+C2$+C2$+C1$+C1$+C1$
+C2$+C1$+C1$+C1$+C2$+C2$+C2$
80 FORI=0TO6:P%(0)=16:P%(1)=16:FORJ=2TO6
5:READD$:P%(J)=VAL("&H"+D$):NEXT
90 COPYP%,0TO(I*16,0),1:NEXT
100 COLOR=(15,0,0,0):PRESET(70,90):PRINT
#1,"[[[ D U R L ]]]"
110 FORI=0TO6:FORJ=0TO4:COLOR=(15,0,I,I)
:NEXTJ,I
120 ' {{{ ｽﾃｰｼﾞ ﾘｰﾄﾞ & ﾋｮｳｼﾞ }}}
130 READM$,B1
140 PRESET(62,186):PRINT#1,USING"STAGE #
#";SM
150 PRESET(134,186):PRINT#1,USING"MISS #
##";MS
160 FORI=0TO9:FORJ=1TO10:COPY(80,0)-(95,
15),1TO(16*I+48,16*J),1:NEXTJ,I
170 X=4:Y=9:L=0:B2=0:FORI=0TO7:FORJ=0TO7
:L=L+1:CH=VAL(MID$(M$,L,1))
180 COPY(16*CH,0)-(16*CH+15,15),1TO(16*J
+64,16*I+32),1:NEXTJ,I
190 COPY(48,16)-(207,175),1TO(48,16),0
200 ' {{{ ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ }}}
210 PUTSPRITE0,(16*X,16*Y):S=STICK(0)ORS
TICK(1):XX=X+(S=7)-(S=3):YY=Y+(S=1)-(S=5
):IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)=-1THEN520
220 IFS=0ORS=2ORS=4ORS=6ORS=8THEN210ELSE
PX=0:PY=0:GOSUB380
230 IFPO=6THEN210ELSEIFPO=4THENGOSUB410:
GOSUB390:X=XX:Y=YY:GOTO210
240 IFPO=10THENGOSUB410:GOSUB390:IFB2=B1
THEN560ELSE520
250 PX=7:PY=13:GOSUB380:IFPO=6THEN260ELS
E280 ' {{{ Duwn }}}
260 GOSUB410:GOSUB390:GOSUB420:CX=144:CY
=159:CM=16:GOSUB440:MW=1:C1=-1
270 GOSUB500:GOSUB460:X=XX:Y=YY+1:IFY>9T
HEN520ELSE210
280 PX=7:PY=2:GOSUB380:IFPO=6THEN290ELSE
310  ' {{{ Up }}}
290 GOSUB410:GOSUB390:GOSUB420:CX=32:CY=
47:CM=160:GOSUB440:MW=-1:C1=1
300 GOSUB500:GOSUB460:X=XX:Y=YY-1:IFY<2T
HEN520ELSE210
310 PX=13:PY=7:GOSUB380:IFPO=6THEN320ELS
E340 ' {{{ Right }}}
320 GOSUB410:GOSUB390:GOSUB420:CX=176:CY
=191:CM=48:GOSUB450:MW=1:C1=-1
330 GOSUB490:GOSUB470:X=XX+1:Y=YY:IFX>11
THEN520ELSE210
340 PX=2:PY=7:GOSUB380:IFPO=6THEN350ELSE
210  ' {{{ Left }}}
350 GOSUB410:GOSUB390:GOSUB420:CX=64:CY=
79:CM=192:GOSUB450:MW=-1:C1=1
360 GOSUB490:GOSUB470:X=XX-1:Y=YY:IFX<4T
HEN520ELSE210
370 ' {{{ POINT COLOR }}}
380 PO=POINT(XX*16+PX,YY*16+PY):RETURN
390 B2=B2+1:FORI=0TO1:COPY(80,0)-(95,15)
,1TO(16*X,16*Y),I:NEXT:RETURN
400 ' {{{ SOUND }}}
410 FORI=0TO13:OT=VAL("&H"+MID$("F601F50
1F4010F38101010640000",2*I+1,2)):SOUNDI,
OT:NEXT:PUTSPRITE0,(XX*16,YY*16):RETURN
420 PLAY"O4V5L64CV6CV8CV10CV11CV12CV13CV
13C","O5L64V6CV7DV8EV9FV10GV11AV12B":RET
URN
```

```
430 ' {{{ COPY }}}
440 COPY(XX*16,CX)-(XX*16+15,CY),1TO(XX*
16,CM),1:RETURN
450 COPY(CX,YY*16)-(CY,YY*16+15),1TO(CM,
YY*16),1:RETURN
460 COPY(XX*16,32)-(XX*16+15,159),0TO(XX
*16,32),1:RETURN
470 COPY(64,YY*16)-(191,YY*16+15),0TO(64
,YY*16),1:RETURN
480 ' {{{ SCROLL }}}
490 FORI=1TO16:PUTSPRITE0,(XX*16+MW*I,YY
*16):COPY(64+C1*I,YY*16)-(191+C1*I,YY*16
+15),1TO(64,YY*16),0:NEXT:RETURN
500 FORI=1TO16:PUTSPRITE0,(XX*16,YY*16+M
W*I):COPY(XX*16,32+C1*I)-(XX*16+15,159+C
1*I),1TO(XX*16,32),0:NEXT:RETURN
510 ' {{{ MISS }}}
520 PRESET(84,96):PRINT#1,"{ M I S S }":
MS=MS+1
530 PLAY"V13L805B4B4FEDCDC","V12L806G4G4
DC05BABA","V1105L8FEDFEDFEDD":GOTO140
540 FORI=0TO15:PUTSPRITE0,(X*16+MC*I,Y*1
6+CM*I):FORI=0TO200:NEXT:NEXT:RETURN
550 ' {{{ CLEAR }}}
560 PRESET(84,96):PRINT#1,"[ CLEAR ! ]":
PLAY"V1105L8EEFGG","V1206L16EFEFGAGAGG"
570 SM=SM+1:IFSM=11THEN580ELSE130
580 ' {{{ ALL CLEAR }}}
590 FORI=0TO699:NEXTI:PUTSPRITE0,(0,212)
:PRESET(62,186):PRINT#1,SPC(17)
600 FORI=0TO9:FORJ=1TO10:COPY(80,0)-(95,
15),1TO(16*I+48,16*J),1:NEXTJ,I
610 FORI=0TO9:COPY(96,0)-(111,15),1TO(16
*I+48,128),1:NEXTI
620 SETPAGE0,1:LINE(64,64)-(191,111),1,B
F:COPY(48,16)-(207,175),1TO(48,16),0
630 CLS:FORI=0TO6:READE$,E1,E2:PRESET(E1
,E2):PRINT#1,E$:NEXTI:SETPAGE0,0
640 A1$="L8S1M3000005FGA2.B406C2.05AGA1.
FAG1E1FEF1D1":B1$="L8S1M3000004FGA2.B405
C2.04AGA1.FAG1E1FEF1D1":A2$="EFG1E1FEF1D
1"
650 PLAYA1$:FORI=0TO134:COPY(62,I)-(189,
47+I),1TO(64,64),0:IFI=55THENPLAYA1$,B1$
:PLAYA2$,A2$:NEXTIELSEFORJ=1TO229:NEXTJ,
I
660 GOTO660
670 ' {{{ キャラクタデータ }}}
680 DATA CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,33C3,3333,3
333,3C33,32C3,2622,2262,3C23,22C3,6822
690 DATA 2286,3C22,22C3,8926,6298,3C22,2
2C3,9968,8699,3C22,26C3,8968,8698,3C62
700 DATA 22C3,8926,6298,3C22,22C3,8926,6
298,3C22,22C3,8926,6298,3C22,22C3,8926
710 DATA 6298,3C22,22C3,8926,6298,3C22,2
2C3,8926,6298,3C22,32C3,8926,6298,3C23
720 DATA 33C3,3333,3333,3C33,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
730 DATA CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,33C3,3333,3
333,3C33,32C3,8926,6298,3C23,22C3,8926
740 DATA 6298,3C22,22C3,8926,6298,3C22,2
2C3,8926,6298,3C22,22C3,8926,6298,3C22
750 DATA 22C3,8926,6298,3C22,22C3,8926,6
298,3C22,26C3,8968,8698,3C62,22C3,9968
760 DATA 8699,3C22,22C3,8926,6298,3C22,2
2C3,6822,2286,3C22,32C3,2622,2262,3C23
770 DATA 33C3,3333,3333,3C33,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
780 DATA CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,33C3,3333,3
333,3C33,32C3,2222,2222,3C23,22C3,6222
790 DATA 2222,3C22,22C3,6226,2222,3C22,2
2C3,8668,6666,3C66,26C3,8889,8888,3C88
800 DATA 68C3,9999,9999,3C99,68C3,9999,9
999,3C99,26C3,8889,8888,3C88,22C3,8668
810 DATA 6666,3C66,22C3,6226,2222,3C22,2
2C3,6222,2222,3C22,32C3,2222,2222,3C23
820 DATA 33C3,3333,3333,3C33,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
830 DATA CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,33C3,3333,3
333,3C33,32C3,2222,2222,3C23,22C3,2222
840 DATA 2226,3C22,22C3,2222,6226,3C22,6
6C3,6666,8668,3C22,88C3,8888,9888,3C62
850 DATA 99C3,9999,9999,3C86,99C3,9999,9
999,3C86,88C3,8888,9888,3C62,66C3,6666
860 DATA 8668,3C22,22C3,2222,6226,3C22,2
2C3,2222,2226,3C22,32C3,2222,2222,3C23
870 DATA 33C3,3333,3333,3C33,CCCC,CCCC,C
CCC,CCCC
880 DATA 4444,4444,4444,4444,5545,5555,5
555,5455,7745,7777,7777,5477,7745,7777
890 DATA 7777,5477,7745,EEEE,EEEE,5477,7
745,EEEE,EEEE,5477,7745,EEEE,EEEE,5477
900 DATA 7745,EEEE,EEEE,5477,7745,EEEE,E
EEE,5477,7745,EEEE,EEEE,5477,7745,EEEE
910 DATA EEEE,5477,7745,EEEE,EEEE,5477,7
745,7777,7777,5477,7745,7777,7777,5477
920 DATA 5545,5555,5555,5455,4444,4444,4
444,4444
930 DATA 6666,6666,6666,6666,8868,8888,8
888,8688,9968,9999,9999,8699,9968,9999
940 DATA 9999,8699,9968,DDDD,DDDD,8699,9
968,DDDD,DDDD,8699,9968,DDDD,DDDD,8699
950 DATA 9968,DDDD,DDDD,8699,9968,DDDD,D
DDD,8699,9968,DDDD,DDDD,8699,9968,DDDD
```

```
960 DATA DDDD,8699,9968,DDDD,DDDD,8699,9
968,9999,9999,8699,9968,9999,9999,8699
970 DATA 8868,8888,8888,8688,6666,6666,6
666,6666
980 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,BBAB,BBBB,B
BBB,BABB,BAAB,88DA,1D86,BAAB,AAAB,99A8
990 DATA 6188,BAAA,AAAB,DD89,6698,BA1A,D
AAB,DD89,6698,BA1D,AAAB,9988,6688,BA1A
1000 DATA AAAB,8868,6686,BA1A,ADAB,66A6,
6166,BADA,AEAB,66EA,1E66,BAEA,A7AB,7777
1010 DATA 7777,BA7A,A5AB,5555,5555,BA5A,
A4AB,4444,4444,BA4A,BAAB,AAAA,AAAA,BAAB
1020 DATA BBAB,BBBB,BBBB,BABB,AAAA,AAAA,
AAAA,AAAA
1030 ' {{{ STAGE DATA }}}
1040 DATA 544444350544435440543544440564
4444405144444525144452445145244445,49
1050 DATA 552445556545442544545554434405
4444444455444410444054455440445444,44
1060 DATA 0444444444455444445452455450134
5545020455453454550425544443464442,45
1070 DATA 444444444134426444444444434454
2443444424444444444034420444444444,62
1080 DATA 554434555545554555444545544445
1544444425044454444444335645544455,39
1090 DATA 544545554624455543455055344404
5544424355451444454450445044245444,42
1100 DATA 355544554543446544445444454555
5444441544404445440445343444554553,43
1110 DATA 655554155555424455541405554243
4554140455444345551404555543455555,32
1120 DATA 445555554441455515044451151454
0445244524504544455445504544434456,40
1130 DATA 4455544544443454454444345541555
5151044445644404455414502544405555,41
1140 ' {{{ DATA }}}
1150 DATA [[[ D U R L ]]],67,47,CONGRATU
LATIONS!,63,71,ALL STAGE CLEAR!,63,87
1160 DATA     1990    ,87,135,Programed,95
,151,by,119,159,HIDEYUKI YAMADA,71,175
```

操作方法は137ページに掲載

```
10 '
20 '   1990 /9
30 '          RUSH (ラッシュ)
40 '                   BY SHIMIZU
50 '
60 '      タイトル
70 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:DEFINTA-Z:DEF
SNGU
80 COLOR15,1,1:SCREEN5,2:SETBEEP3:KEYOFF
90 FORI=0TO24:DRAW"C4BM=I;,150U100R50D50
L50F50C10BR10BU100D100R50U100C6BR60L50D5
0R50D50L50C12BR60U100D100U50R50D50U100BM
113,160":NEXT:PRINT#1,"ラッシュ";SPC(55);"PU
SH SPACE KEY":H=0
100 W=0:S=STRIG(0)+STRIG(1):IFS=0THEN100
110 '
120 CLS:W=W+1:IFW<>5THEN140
130 SCREEN1:WIDTH32:LOCATE10,10:PRINT"HA
PPY END"SPC(50)"PROGRAM BY SHIMIZU":END
140 DRAW"BM100,100":PRINT#1,"ステージ"W:FOR
I=0TO2000:NEXT
150 '          ガメン ヒョウジ
160 CLS:Y=0:GOSUB700:PAINT(128,200),3
170 COLOR=(1,2,1,W):DRAW"BM95,171":PRINT
#1,"ステージ"W
180 DRAW"C4BM110,180R50D7L50U7L16":PRINT
#1," D":DRAW"C4BM90,189R90D7L90U7L16":PR
INT#1," チ":DRAW"C4BM70,198R130D7L130U7L1
6":PRINT#1," テ"
190 '          ショキセッテイ
200 _TURBOON(W,H)
210 DIM N(2),M(2),Z(2),X(7),Y(7),R(7):FO
RI=181TO199STEP9:PAINT(130,I),4:NEXTI
220 '          スプライト
230 F=31:RESTORE:FORI=0TO5:READD$:GOSUB7
30:SPRITE$(I)=S$:NEXTI
240 '          カラー
250 B=0:C=0:F=15:FORI=0TO2:READD$:GOSUB7
30:FORK=0TOC:COLORSPRITE$(B)=S$:B=B+1:NE
XTK:C=C+1:NEXTI
260 '          カラー
270 F=15:RESTORE870:FORI=0TOW-1:READD$:N
EXTI:GOSUB730:FORK=3TO5:COLORSPRITE$(K)=
S$:NEXTK
280 '          ヘンスウ ショキ
290 FORI=1TO2:Z(I)=0:M(I)=-19:NEXTI:FORI
=3TO5:Y(I)=0:NEXTI:J=120:Y=0:X(3)=64:X(4
)=128:X(5)=192:U=0:D=51:E=91:F=131:ONSPR
ITEGOSUB540:SPRITEON
300 '          ジメン
```

```
310 S=STICK(0)+STICK(1)
320 IFY<=50THENIFS=7THENY=Y+2:LINE(0,Y+1
54)-(128,154),0:LINE(0,Y+153)-(128,153),
0:GOSUB700
330 IFY>=-50THENIFS=3THENY=Y-2:LINE(128,
154)-(256,154-Y),0:LINE(128,153)-(256,15
3-Y),0:GOSUB700
340 '      ジキ
350 U=U+(Y/-150):IFU>8THENU=8ELSEIFU<-8T
HENU=-8
360 J=J+U*2:K=-((Y*2)/256)*J+Y+140:PUTSP
RITE0,(J-8,K),,0
370 IFJ<8THEN:U=U*-1-1
380 IFJ>255THEN:U=U*-1+1
390 IFJ<8THENJ=10ELSEIFJ>255THENJ=253
400 '      タマ
410 S=STRIG(0)+STRIG(1):IFS=0THENSS=0
420 IFSS=0THENS=STRIG(0)+STRIG(1):Z=Z(1)
+Z(2):IFZ<2ANDS=-1THENSS=1:Q=Q+1:N(Q)=J-
8:M(Q)=K:Z(Q)=1:IFQ=2THENQ=0
430 S$=INKEY$:IFS$="E"THENEND
440 FORI=1TO2:IFZ(I)=0THEN460ELSEM(I)=M(
I)-8:PUTSPRITEI,(N(I),M(I)),,1
450 IFM(I)<-24THENZ(I)=0
460 NEXTI
470 '      テキ
480 FORI=3TO5:R(I)=R(I)+(RND(1)*W*2)-W:I
FR(I)<-8THENR(I)=-8ELSEIFR(I)>8THENR(I)=
8
490 X(I)=X(I)+R(I):Y(I)=Y(I)+1:PUTSPRITE
I,(X(I),Y(I)),,W+1
500 P=POINT(X(I)+8,Y(I)+16):IFP=3THENX(I
)=RND(1)*256:Y(I)=-7:GOSUB670ELSEIFX(I)>
247THENX(I)=10ELSEIFX(I)<9THENX(I)=246
510 NEXTI
520 GOTO 310
530 '      アタリハンテイ
540 SPRITEOFF:FORT=1TO2:FORL=3TO5:IFX(L)
-16<N(T)ANDN(T)<X(L)+16ANDY(L)-16<M(T)AN
DM(T)<Y(L)+16THEN590
550 NEXTL:NEXTT
560 FORL=3TO5:IFX(L)-16<J-8ANDJ-8<X(L)+1
6ANDY(L)-16<KANDK<Y(L)+16THEN640
570 NEXTL:SPRITEON:RETURN
580 '      テキノダメージショリ
590 SA=31:SB=135:SC=0:SD=50:GOSUB750
600 M(T)=-20:X(L)=RND(1)*256:Y(L)=-7
610 F=F-1:LINE(F+70,198)-(F+70,205),8:IF
F=0THENH=1:GOTO 920
620 GOTO 550
630 '      ジキノダメージ
640 SOUND0,200-D:SOUND1,0:SA=13:SB=128:S
C=1:SD=13:GOSUB750
650 FORO=0TOW:D=D-1:LINE(D+110,180)-(D+1
10,187),8:IFD<=0THENH=0:GOTO 920ELSENEXT
O:X(L)=RND(1)*256:Y(L)=-7:GOTO 570
660 '      チキュウノダメージ
670 SA=6:SB=135:SC=176:SD=54:GOSUB750
680 FORO=0TOW:E=E-1:LINE(E+90,189)-(E+90
,196),8:IFE=0THENH=0:GOTO 920ELSENEXTO:R
ETURN
690 '      ジメン SABU
700 LINE(0,Y+156)-(256,156-Y),3
710 LINE(0,Y+155)-(256,155-Y),3:RETURN
720 '      スプライト サブ
730 S$="":FORJ=0TOF:A=VAL("&H"+MID$(D$,J
*2+1,2)):S$=S$+CHR$(A):NEXTJ:RETURN
740 '      SOUND サブ
750 SOUND6,SA:SOUND7,SB:SOUND13,0:SOUND8
,24:SOUND11,SC:SOUND12,SD:RETURN
760 '      DATA
770 'SPRITE PATTRN
780 DATA 818181 81C3C363733F1F050B172B53A
381818181C3C3C6CEFCF8A0D0E8D4CAC5
790 DATA 0F3F3F7F7F7FFFFFFFFFADADADADADA
DF0FCFCFEFEFEFFFFFFFFB5B5B5B5B5C5
800 DATA 070F0F1F77EFF6FBFFFF773B1C0F0F0
7E0F8FC8EF6FBFFFFFEFEFE7CFCFCF8C0
810 DATA 00070F0F1F19191F1F7FFF1E1E1E0C0
000E0F0F0F89898F8F8FEFF7878783000
820 DATA 00000000386CCEDEFF7F39000000000
000000000102060C0DFFFF81F00000000
830 DATA 0808080804021 81E7FFFEFCF8F1F3E7
01010101020401878FEFFF7F3F2F87C0E
840 'SPRITE COLOR
850 DATA 0909090808080606060F0B0A03020
C
860 DATA 0F0F0B0B0A0A0A090909090808060 60
6
870 DATA 0E0E0E0E0B0B0B0B0B0B0A0A0A0A090
9
880 DATA 0A0F0F0B0B0A0A0A0A0505060609090
2
890 DATA 02020202 0F0F0303020 20C0C0202020
2
900 DATA 0F0F0E0E050508080404050507070 30
3
910 '      クリアー
920 _TURBOOFF
930 IFH=1THENFORI=0TO3:BEEP:NEXT:SCREEN5
:GOTO 120ELSEFORI=0TO50:SA=15:SB=135:SC=
176:SD=54:GOSUB750:NEXTI
940 SCREEN1:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
:FORI=0TO3000:NEXT:GOTO 80
```

MSX ディスク通信

12月号・11月8日発売！

艱難辛苦を乗り越えて創刊されたディスク通信も、これで通巻3号目。読者(?)のみなさんからも、たくさんの意見や感想、激励や批判の手紙をいただいた。みなさんの期待を裏切らないよう、スタッフ一同がんばります！

担当者も気合が入ってます

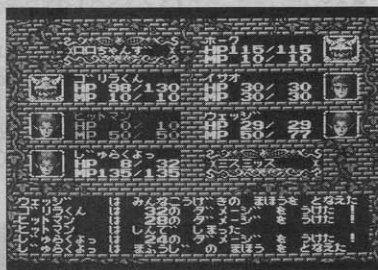
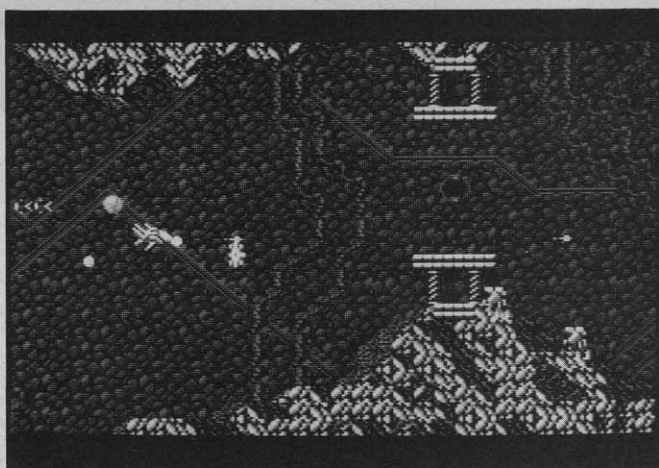
いきなり内輪の話で恐縮だが、この原稿を書いている現在、まだディスク通信12月号は完成していない。いつもそうなんだけど、ディスク通信の製作進行は本誌より遅いので、この記事の作成時点では未定の部分が多いのだ。おかげで、先月号では本誌のほうで予告した『南青山ゲームプロジェクト』が容量の関係で入らなかったり、逆に新連載ゲーム『うわさのコロシアム』を本誌では紹介できなかったりと、ちぐはぐな面が多くて、スタッフ一同反省してます。

今月はできるだけ製品版の内容に忠実に紹介できるよう注意したつもりだ。新連載シューティング担当の吉田哲馬もきばってるぞ。ディスクいっぱいにつめ込んだ情報を受け取ってくれ。

『うわさのコロシアム』続報

ディスク通信11月号に掲載した新連載ゲーム『うわさのコロシアム』はもう遊んでくれたかな？　これがまた、おもしろいゲームなんだな。締切の関係もあって、本誌の先月号では詳しい紹介ができなかったので、今月の本欄でフォローしておこう。

なお、編集部では、このゲームで作ったパーティーによるトーナメントを企画している。強いパーティーができたら、データの入ったディスクを編集部まで送ってくれ。応募締切は11月の15日の消印まで有効。上位入賞者にはプレゼントがあるぞ。

このゲームは、RPGから戦闘シーンだけを抜き出した新しいタイプのもの。勇者3人で構成されるパーティーどうしを戦わせるゲームなのだ。勇者ひとりにつき、種族や戦闘能力、武器や防具の装備などを設定できる。それらのバランスを調整して、最強のパーティーを作ることが目的だ。

⬆トーナメントの結果発表は1月号で行なう予定。

⬆今月号の目玉は連載シューティングゲーム。そらまめ＆哲馬コンビの力作なのだ。

新連載シューティングゲーム『SEA-SARDINE』だ！

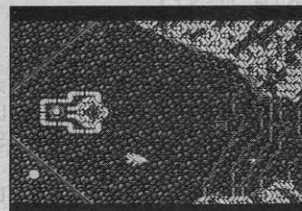
先月号の「うわさのコロシアム」に続く、第2弾の連載ゲームがこれ、『SEA SARDINE』(MSX2+以降)だ。それも、ただ弾を撃つだけのシューティングじゃないのだ。

プレイヤーが操作する自機『サーディン』は、ボール状のオプションをひとつ装備でき、トリガーBでオプションを発射する。オプションは弾を出しながら、バウンドして画面内を動き回る。そして、もういちどトリガーBを押すと自機の方にまっすぐ戻ってくるようになっている。

また、オプションが自機にくっついているときにトリガーAを押しながらトリガーBを押すと、オプションの装着位置を変更できる。自機の右上、右下、上、下、左上、左下に装着でき、それぞれ違った方向にオプションから弾が出る。地形に合わせて装着場所を選択してくれ。さらにトリガーを押し続けると、自機の回りをクルクル回転し、同時に弾も発射するので、バリアーのような使い方もできるのだ。

『SEA SARDINE』は、このように、オプションの使い方が大きなウェートを占めているシューティングだ。まわりの状況にあわせた、自分なりの使い方を見つけよう。

もちろん、自機、オプションともにパワーアップしていくし、そのパワーアップした状態を次の回に持っていくことができる。連載シューティングなので当然のことだろう。

あの名作シューティング、「R-TYPE」のようなオプションの操作と、華麗なグラフィック、ぜひ堪能してほしい。

⬆オプションの動きがクセモノなのだ。

南青山ゲームプロジェクト

先月号ではディスク容量の関係で泣く泣くオープニングデモの掲載を断念したんだけど、ご安心ください。今月はちゃーんと入ります。

さらに今月はなんと、読者のみなさんから募集したBGMの中から、優秀作をドーンと発表する。これがもう、ホントにすごい出来のものばかり。聴きごたえ満点だぞ。

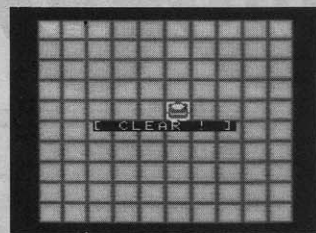
⬆ゲームの完成はいつか？　気になるな。

ソフコン入選作品にも注目!

今月も定例コーナーは盛りだくさん。いつものとおり『音楽のこころ』や『プログラム・ハウス』のコーナーに掲載されているリストはすべて入っているし、ラッキー先生のプログラムも健在だ。

それに、忘れちゃいけないのがソフコン。今月は第3席入選作品が誕生したのだ。ひさびさの大作RPG、その名も『FANTASIA』。大阪府の西原清裕クンの手によるこのゲームは、オーソドックスな内容ながらやりごたえ十分の作品に仕上がっている。連載シューティングゲームと同様に、ディスク通信12月号の目玉といってよい佳作だ。このゲームの詳しい操作方法については、本誌のソフコンのページを参考にしてね。

おっと、さらにもうひとつ、重要なものがありました。今月は、あのRPGコンストラクションツール『Dante』をパワーアップさせるためのツールも入っているのだ。

Danteといえば、Mマガオリジナルソフトとしては最大のヒットを記録したコンストラクションツール。設定する要素が非常に多いにもかかわらず、これまでユーザーのみんなからたくさんの作品の応募がありました。もしかしたら、近いうちにこのディスク通信上で優秀作品を紹介することができるかも。期待しててね。

☗今月もショートプログラムは2本ある。

MSXディスク通信はTAKERUで販売中なのだ!

『ディスク通信12月号』は、全国130店舗のTAKERU設置店で販売中だ。今号も前号と同じく3.5インチディスク2枚組で、価格は3000円［税込］だ。

TAKERUは、全国130店舗の大手デパートやパソコンショップなどに設置されている、パソコンソフトの自動販売機。詳しい設置場所については、本誌に掲載されているブラザー工業の広告を参考にしてね。

■機種 ……………MSX2(VRAM128K)以降
■メディア ……………3.5インチ2DD(2枚組)
■価格 ……………3000円［税込］

そうそう、ディスク通信の10月号や11月号がほしい! という人も安心してくれ。バックナンバーも最新号と同様にTAKERUで販売されているから、いつでも簡単に手に入れることができるようになっているのだ。

問い合わせ先

〒467
名古屋市瑞穂区堀田通9-38
ブラザー工業株式会社
TAKERU事務局
☎052-824-2493

アスキー直販部でも販売中!

家の近くにTAKERUがない人のために、アスキーでは直販も行なっています。直販の方法は3種類。いずれの場合も送料はサービスで、価格3000円［税込］を送ってください。

まず、郵便局にある〝郵便振替用払込通知票〟を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入した上で、価格3000円を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留で アスキーまで直接申し込む場合や、郵便小為替3000円分を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われます。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー 直販部
MSXディスク通信係
☎03-486-7114

●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

●MSXディスク通信○年○月号を希望します。
数量は1個。3000円を同封しました。
〒107-24 東京都港区南青山 6-11-1
青山太郎 電話 03-796-1903

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

売りますす買います

●応募の際の注意

1. 応募の際は必ず指定の応募用紙（コピー可）を使用し、必要事項を決められた字数内でていねいに、はっきりと記入し、62円切手を貼った封書で応募してください。
2. ハード関係は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。ソフトはROM版のみを受け付けます（ディスク版不可）。正式名称、対応機種を明記してください。
3. 価格などは、誤解のないようはっきりと記入してください。
4. 掲載は抽選とします。なおこのコーナーでは、MSX関係のハードとソフトのみを掲載します。それ以外は掲載できません。
5. 18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。必ず保護者の方に記入してもらってください。

●連絡を取る際の注意

1. このコーナーを利用する際は、返信面に自分の住所、氏名を記入した往復はがきを使ってください。
2. リスト中の価格が〝……以下〟〝……くらい〟となっているものは、当事者間で価格を決めてください。
3. ソフトはとくに記載のない限り、MSX2対応のものです。

●その他の注意事項

1. 編集部では、掲載内容の取り消しや、内容の問い合わせには一切応じられません。交渉は直接当事者間で行なってください。
2. このコーナーを利用しての取引は、トラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部では一切の責任を負いません。
3. 取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〟もしくは郵便局の〝代金引換郵便〟、運送会社の〝代金集金サービス〟などをご利用することをお勧めします（詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください）。

売りますす買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと◯で囲んでください。 ①売ります ②買います ③交換します

●アスキー日本語ワープロ MSX-Write（カートリッジ）を10,000円で売ります。連絡は往復はがきでお願いします。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。 保護者氏名 捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●幽霊君を2000円、ゴーファーの野望 EPISODE II を1500円で。すべて箱、説明書付。
〒939 富山県富山市月見町1-2
毛利英貴

●パナソニックMSX2+、FS-A1WSXを4万円で。
〒166 東京都杉並区高円寺南5-3-5-B103 山越敏生

●ソニーMSX2+、HB-F1XDJ（箱、説明書、付属品付）を3万円で。
〒197 東京都福生市福生2978
村野雅彦

●アシュギーネ虚空の牙城、アシュギーネ復讐の炎を各3000円で。すべて箱、説明書付。まとめてなら5000円くらいで。
〒251 神奈川県藤沢市辻堂新町3-6-5-202 中田 圭

●ぎゅわんぶらあ自己中心派1、ぎゅわんぶらあ自己中心派2をまとめて9000円。激突ペナントレースを1500円で。すべて箱、説明書付。
〒253-01 神奈川県高座郡寒川町宮山939 木田文将

●ソニーカラープリンター、HBP-F1Cを2万5000円以上。サンヨーRGBモニターを3万円以上で。
〒350-13 埼玉県狭山市狭山台3-26-5-10-104 森下晃路

●三國志を4000円、ジンギスカンを3500円、ドラゴンクエストを2500円、シンセサウルスを2200円で。すべて箱、説明書付。
〒386-04 長野県小県郡丸子町長瀬1363-98 中島裕樹

●サンヨーMSX2+、WAVY70FDを2万5000円で。
〒590-02 大阪府和泉市青葉台24-10 宮本総一郎

●パナソニックMSX2+、FS-A1WSX、プリンター、FS-PC1をまとめて8万円で。箱、説明書、付属品、マウス付。
〒390-17 長野県南安曇郡梓川村大字梓169 上嶋直規

●パナソニックMSX2+、FS-A1WSXを4万円で。箱、説明書、付属品一式付、新品同様、手渡し可能の方優先。
〒790 愛媛県松山市竹原町3-5-45-15 藤本靖司

●パナソニックMSX2+、FS-A1WXを3万円。FMPACを4000円で。すべて箱、説明書付。
〒480-03 愛知県春日井市神屋町1344-2 落合雄一郎

●ソニーMSX2+、HB-F1XDJ、ベーしっ君ぷらすをまとめて4万5000円で。新品同様。
〒649-64 和歌山県那賀郡打田町東三谷378 藤並 彰

買います

●ソニーディスクドライブHB-DF1を1万円。A列車で行こうを3500円以下で。送料込み。
〒063 北海道札幌市西区平和1条6-9-4 中路智一

●FMPAC、信長の野望・戦国群雄伝を7000円以下で。箱、説明書付希望。
〒983 宮城県仙台市青葉区小田原7-3-7 大場祐輔

●ソニーMSX2+、HB-F1XV（箱、説明書、付属品付）、ジョイカードをまとめて3万5000円以下で。傷など不可。
〒989-47 宮城県登米郡石越町東郷字蕪木72 千葉大介

●FMPACを2000円以下で。
〒950 新潟県新潟市太平2-14-9
斎藤桂広

●アシュギーネ復讐の炎を1500円以下で。箱、説明書付、送料込み。〒340 埼玉県八潮市鶴ヶ曽根1389-33　月岡政彰

●FMPACを8500円で。説明書付、故障、破損のないものに限る。
〒348 埼玉県羽生市西2-7-4
植村茂伸

●MSX用漢字プリンター(24ドット以上、JIS第2水準内蔵)を、1万円くらいで。
〒144 東京都大田区蒲田5-7-4-601　谷田部栄造

●アイワデータレコーダー、DR-2かDR-20を4000円で。ケーブル付、送料込み。
〒194-01 東京都町田市能ヶ谷町1090-1-102　本間貴行

●ソニーMSX2+、HB-F1XVを3万5000円で。
〒596-01 大阪府岸和田市積川町349　積川敏文

●FMPACを4000円以下で。箱、説明書付希望。
〒852 長崎県長崎市大園町72-4-210　本田紀世志

●FMPACを5000円、アシュギーネ虚空の牙城、パロディウスを各4000円で。箱、説明書付希望。
〒239 神奈川県横須賀市浦上台2-27-1136　沼田幸江

●ソニーMSX2+、HB-F1XDJを2万円くらいで。ただし完動品であれば、他のMSX2+でも可。
〒230 神奈川県横浜市鶴見区馬場7-4-16　徳田武亮

●ディスクドライブを7000円で(メーカー、機種問わず)。水湖伝天命の誓いを4000円で。
〒479 愛知県常滑市榎戸町2-75
伊藤　有

●ヤマハコンポーザー(YRM55、SFG05、UCN01)を1万円、ディスクドライブ(メーカー問わず)を1万円で。
〒722-14 広島県御調郡久井町山中野78-3　藤本義男

●信長の野望・全国版を2000円、ハイドライド2を1000円で。どちらもMSX1、箱、説明書付希望。
〒690 島根県松江市比津町28-6
金澤昌彦

交換します

●私のソリッドスネーク メタルギア2を、あなたのゼビウス、アレスタと。双方とも箱、説明書付で。
〒089-05 北海道中川郡幕別町札内桂町560-58　村瀬善美

●私のゼビウス(箱付、説明書無)、クォース(箱、説明書付)を、あなたのFMPAC(箱、説明書付)と。
〒271 千葉県松戸市古ヶ崎2-3110
林　寿和

●私のパチプロ伝説、ランボー、イーガー皇帝の逆襲を、あなたの信長の野望・戦国群雄伝と。双方とも箱、説明書付で。
〒572 大阪府寝屋川市上神田2-3-25　久下宗一

●私のソニーMSX2、HB-F1XDに2万円をつけて、あなたのMSX2+(メーカー問わず)と。説明書付の完動品のみ。
〒501-35 岐阜県武儀郡武儀町中ノ保3898　長谷部貴生

●私の三國志(MSX1)、三國志IIを、あなたのFMPACと。双方とも箱、説明書付で。
〒742-27 山口県大島郡大島町出井351　寺脇伸也

●私のグラディウス、夢大陸アドベンチャーを、あなたのF1スピリットと。双方とも箱、説明書付で。
〒311-17 茨城県行方郡北浦村山田1246　井坂暢宏

●私のスーパー大戦略、激突ペナントレース、パロディウスを、あなたのR-TYPE、激突ペナントレース2、奇々怪界と。1本ずつのバラでも可。
〒431-12 静岡県浜松市村櫛町3698-2　井上雅氏

●私のイシターの復活を、あなたのパチプロ伝説と。また、私のザナドゥ、アンドロギュヌスを、あなたのスーパーランボースペシャルと。
〒461 愛知県名古屋市東区矢田南2-8-4　稲葉浩之

キリトリ線

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

①売ります　②買います　③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。　保護者氏名　捺印

EDITORIAL

12 1990 MSX magazine

あー、はやいはやい。turbo Rは速いけど、月日のたつのも早いぞ。次号は、なんと新年特別号なのだ。新年とくれば、わかってるね。そう、新年恒例のMSXソフトウェアカタログの特別付録付きなのだよ。

STAFF

発行人	塚本慶一郎
編集人	小島　文隆
編集長	宮野　洋美
副編集長	金矢八十男
編集スタッフ	宮川　隆　本田　文貴
	清水早百合　中村　優子
	高橋　敦子　菅沢美佐子
	山下　信行　福田知恵子
	都竹　善寛　林　英明
	川尻　角栄　佐々木幸子
制作スタッフ	荒井　清和　小山　俊介
	福田　純子　浜崎千英子
校正	唐木　緑
編集協力	上野　利幸　土方　幸和
	森岡　憲一　小林　仁
	吉田　孝広　吉田　哲馬
	戸塚　義一　大庭　聖子
	泉　和子　東谷　保幸
	栗原　和子　三須　隆弘
	橘　史宏　鹿野　利智
制作協力	成谷実穂子　筒井　悦子
	スタジオB4　CYGNUS
	井沢　利明　辻　秀和
	古川　誠之　中島　秀之
アメリカ駐在	トム・ランドルフ
フォトグラフ	水科　人士　八木澤芳彦
	木村早知子
イラスト	桜　玉吉　岩村　実樹
	なかのたかし　水口　幸広
	ボビーn　石井　裕子
	及川　達郎　池上　明子
	新井　孝代　赤山　寿文
	米田　裕　林　幸蔵
	横山　宏　加藤　直之

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。

☎03-796-1919

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の対応を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承ください。

1月号は12月8日発売！ 予価590円

●おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

1059012

Super Baseball Simulation

野球道II

MSX2版登場!!

導け、熱き男たちを。

優勝者をめざして、新たなドラマを作るのは君だ。

プロ野球の監督として、数々の"筋書きのないドラマ"を演じた、『野球道』が大幅にパワーアップして『野球道II』となりMSX2版に遂に登場だ!
前作同様、監督となってペナントレースを戦うぞ。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレード、などには、新システムを導入。また試合画面も打席画面とグランド画面切替え方式。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート 新人選手の獲得、コーチ人事。監督解任後には(監督浪人モード)などその他いろんな機能が追加され面白さ倍増だ!

試合画面

一軍選手登録!

ユニフォームエディットモード

チーム状態は常に確認!

球団旗エディットモード

●FM音源/FM PAC対応 ●ジョイスティック対応

MSX2 / MSX2+ 3.5"2DD 4枚組 ¥8,800(税込)

■企画/開発:日本クリエイト 〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL0729-96-1956

MSX magazine
平成2年12月1日発行 第8巻 第12号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・796・1903(編集部)
特別定価550円(本体534円)
Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-12